
2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
DICIEMBRE 2003
Nº35
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
DELTA FORCE
Land Warrior
DELTA FORCE
Land Warrior
Guerra sin cuartel
NAVIDADES EN JUEGO
Guía del regalo ideal
CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Rol galáctico
DEMOS
Pro Evolution Soccer 3
Halo: Combat Evolved
Contract J.A.C.K.
Ford Racing 2
NHL 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles
y todos los parches, extras, utilidades...
PRO EVOLUTION SOCCER 3
El rival de FIFA
DEUS EX
INVISIBLE WAR
Un futuro por escribir
Nº 35 DICIEMBRE 2003 • 4,95 EUROS
00035
8 424094 001477
ANALIZAMOS
La guerra del anillo · Harry Potter: Quidditch · Uru · The Simpsons: Hit & Run · The Hobbit · Lords of Everquest
y las nuevas entregas de Prince of Persia · Need for Speed · Broken Sword · Patrician · Warlords · NBA Live...



Por un puñado de euros
sólo 29,95 €
Sólo un hombre puede evitar que el ganadero William Starek expulse a los granjeros de sus tierras, y ese hombre se llama Fillmore, Fenimore Fillmore. En esta apasionante Aventura Gráfica deberás poner a prueba tu puntería y utilizar objetos tan variados como cartuchos de dinamita, maceteros o calcetines sudados para acabar con los malos... y de paso llevarte a la chica.
Tecnología PICTuRE:
Hasta 150.000 polígonos en pantalla.
Disponible en Noviembre.
Producto MedPi 2003 Premios Premiado
Mejor Software de Juegos para PC
Texto y Voces en castellano.
BIG SALOON
REVISTRONIC
7+
www.pegi.info

NAVIDADES ECONÓMICAS

Echando un vistazo a la última lista de ventas publicada, la del mes de octubre, llama la atención que cinco de los diez juegos de PC más vendidos pertenezcan a líneas económicas y reediciones. *Commandos 3* está en cabeza, pero le siguen las ediciones a precio reducido de *Ghost Recon*, *Imperivm* y *Age of Empires*. Algo más atrás, en el séptimo y octavo lugar, se encuentran *CSI*, que fue lanzado directamente a menos de 20 euros, y *Combat Flight Simulator*.

Probablemente, algunos de estos títulos no resistan en sus posiciones privilegiadas durante la campaña de Navidad debido al aluvión de nuevos juegos que van a poblar las estanterías, pero el detalle puede hacer reflexionar a más de uno. Que un juego de más de cinco años como *Age of Empires* sea hoy por hoy el cuarto más vendido en nuestro país demuestra que una política de precios ajustados sí puede ser sinónimo de éxito.

Cada mes nos llegan multitud de cartas relacionadas con la piratería y los precios. Mientras muchas compañías argumentan que la primera hace inviable una rebaja de los precios, los usuarios parecen pensar que son estos últimos los que abonan el terreno para que la piratería campe a sus anchas. Tal vez tender hacia un juicioso término medio podría satisfacer a unos y otros. También ayudaría que se desterrara la impresión de que los nuevos juegos que cuestan poco son peores que los que cuestan más.

Es un camino espinoso, pero parece que poco a poco se va a tener que ir recorriendo. O eso, o el Papá Noel internauta o los Reyes Magos del top manta van a seguir haciendo su agosto en pleno invierno.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol García, Sandra Sol y Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Ayudante de producción
Maud Connan

Diseño y Maquetación
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/12/2003 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS DICIEMBRE 2003



NAVIDADES EN JUEGO

28

Ten un poco de estilo, no regales bufandas y calcetines a cuadros. Regala software. Pero antes busca, compara, contrasta y créete lo que te contamos, que hemos jugado mucho y lo hacemos por tu bien.

DEUS EX INVISIBLE WAR



En un improbable futuro de esos oscuros y cochambrosos se sitúa la próxima fantasía de Warren Spector. Un juego que desafiará fronteras genéricas y otorgará al jugador libertad sin límites.

36



Star Wars CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

No te cortes, entra en nuestra sección de análisis y descubre por qué esta historia de guerreros siderales y de reversos luminosos y oscuros ha merecido el primer 9,5 de *Game Live* en algo más de dos años.

58

PRO EVOLUTION SOCCER 3





Nunca antes cupo tanto fútbol de verdad en la pantalla de un compatible. De Japón nos llega el simulador de balompié más equilibrado, realista y preciso hasta la fecha.

CARTA BLANCA

¿Deben traducirse los juegos o mejor los dejamos como están y **que cada cual se tome el trabajo de aprender** inglés, alemán o japonés? **¿Se ha convertido nuestro mundo** en el páramo apocalíptico que se anunciaba **en *Deus Ex*?** Carta Blanca **no sólo tiene las preguntas**, sino también las respuestas.

Tormento en español

Señoras y señores, tenemos el gran placer de comunicar que la traducción de *Planescape Torment* ha sido completada con éxito. Sólo falta revisar las fases finales, compilar y lanzar la primera versión beta, para la cual haremos una llamada a testeo. Gracias por todo, han sido dos años de curro, y sin vuestros ánimos no podríamos haberlo hecho. Eso sí, tened en cuenta que la versión final será lanzada al público para Navidades. Podrá descargarse gratuitamente tanto desde la página principal del proyecto (www.traduccion-torment.vze.com) como desde la de nuestro clan (www.clandlan.net).
Analía "Immortality" Dobarro (e-mail)

Gracias a vosotros por dedicar tiempo y esfuerzo a que podamos jugar a Planescape Torment en castellano. Es gratificante comprobar lo inquieta y activa que es la comunidad de jugadores de PC y la predisposición de muchos de vosotros a hacer cosas por amor al arte.



Generales intrépidos

Quisiera que me dijerais alguna página web donde pueda descargarme campañas, parches o escenarios para *Command & Conquer: Generals.* Y además, desearía me orientarais sobre buenos juegos de acción.
Ángel Alfaro. Albacete

Tienes una demo, los parches de actualización aparecidos hasta el momento, fondos de escritorio y otros materiales en la web oficial (www.eagames.com/official/cc/generals/us/home.jsp). También puedes encontrar bastantes mods en http://topsites.moddb.com/mod/?f_gme=49. En cuanto a juegos de acción, entre los más recientes, Call of Duty, Halo, Max Payne 2 o Splinter Cell son apuestas seguras.

Que aprendan idiomas

En mi opinión, no habría que traducir los juegos. Creo que las traducciones no siempre son beneficiosas, sobre todo porque no suelen ser buenas. Aparte, está el tema de las voces, que suelen ser menos convincentes que las originales (con honrosas excepciones: me viene a la mente el gran trabajo de Max Payne; pobre, cómo sufría).
Pero, aparte de los errores, el hecho de traducir implica desvirtuar la obra original. Todos aquellos que seáis aficionados al cine en versión original o leáis usualmente libros en su idioma original lo habréis comprobado. Por muy bien hecha que esté, la traducción nunca llegará al nivel del original, sencillamente porque se aleja de lo plasmado por el autor.
En muchos países, las películas no se traducen, se dejan en versión original, porque la gente domina varios idiomas. Es más, el tema del doblaje en cine se ve con cierta extrañeza, ya que se desvirtúa lo que se considera una forma de arte. En España pasa lo contrario, es poca la gente que va a salas de versión original.
Yo, que siempre he considerado los videojuegos como obras de arte (los buenos, se entiende), considero, siguiendo la misma lógica, que se están desvirtuando cuando se traducen al español o a cualquier otro idioma. No creo que el problema esté en traducir para facilitar las cosas, sino más bien en la falta de soltura con otros idiomas y en la falta de interés en aprenderlos. Ya que estamos, podríamos borrar el paisaje de fondo de la Gioconda y dibujar en su lugar una plaza de toros.
Diego de Miguel (e-mail)

Hombre, si no fuese por las traducciones, los intercambios culturales se tendrían que hacer por gestos. La traducción, por mucho que a tu entender "desvirtúe" el original, permite la comprensión por parte de muchas personas. Después de todo, esto no es la galaxia de Star Wars, en la que todo el mundo domina una lengua común. Además, por mucho que suene a Perogrullo, hay buenas y malas traducciones del mismo modo que hay buenos y malos juegos. Más interesante nos parece tu propuesta de ofrecer versiones bilingües (¿y por qué no multilingües?) y que cada uno se quede con el idioma que le apetezca. Tanto si es el español como el mandarín.

El lag me mata

Juego en red desde hace un año. Para mi sufrimiento, no soy uno de esos afortunados que tienen líneas ADSL o de cable, sino un simple currante con una línea de 56 kbps. Como podréis imaginar, mi vida en una partida en red suele ser breve. Tal vez soy malo, pero el 60% de las veces se debe al lag, ese monstruo que nadie sabe por qué pero siempre está.





Intentad comprender cómo me puedo sentir cuando los días de más suerte y siempre de madrugada consigo tener un ping de "sólo" 350.
Todos pensaréis "este tío es tonto, ponte una ADSL". Eso es lo que yo quisiera. Tengo 34 años, pero un desembolso de 40 euros o más mensuales me supone un mundo. No puedo jugar con extranjeros porque todos van con líneas 128 como mínimo, con lo que casi me es imposible ganarles. ¿Sería tan difícil que por una vez todos los usuarios de la red reclamásemos una tarifa plana con banda ancha? Sólo pido una línea de 256 kbps por menos de 30 euros, como en otros países.
Antonio Capel (e-mail)

Todo se andará. A diferencia de los pisos, los pequeños lujos tecnológicos tienden a bajar de precio en cuanto se generaliza la demanda. Las compañías ya van entrando en la dinámica de ampliar su parque de clientes potenciales ofreciendo más por menos. Basta recordar cómo estaba el tema de las conexiones a Internet hace tres o cuatro años en este país y cómo está ahora. Mientras tanto, habrá que echarle paciencia y sobrellevar el lag lo mejor que se pueda.

QUÉ TIEMPOS AQUELLOS...

El otro día, buscando entre cajas, encontré varios juegos antiguos: *Simon the Sorcerer*, *Prisioner of Ice*, *Woodruff*, *Hocus Pocus*, *Rise of the Triad*, *Tomb Raider*, *Indiana Jones*...
Intenté jugar con alguno de ellos, pero no pude. Sólo funcionaban *Woodruff* y *Prisoner of Ice*. El primero no iba correctamente y el segundo no se oía.
Me parece increíble que teniendo XP y un Pentium IV no funcionen unos juegos tan maravillosos como éstos. Al contrario que en la canción, las gentes quedan, los juegos se van y es que nos pasa lo mismo que al cine: estamos siendo devorados por los gráficos (en el caso del cine, por los efectos especiales). De estos juegos ya no se habla, pese a las tardes de placer que nos dieron en su día. A ver si con las ganas de todos, la sección de clásicos y la aventura gráfica *The Westerner* conseguimos sacar a flote el software en peligro de extinción.
Gabriel Yanguas Merchante (e-mail)

Sabes de sobra que nosotros respetamos el pasado y no nos cansamos de jugar a títulos que, pese a criar polvo, conservan su atractivo años después de salir al mercado. Aun así, no olvidemos que la del videojuego es una forma de artesanía tecnológica, que los saltos adelante suelen ser irreversibles y que el que no se mueve (en términos de solvencia técnica y de innovación) no sale en la foto.



Qué mundo este

Los pobres y los indigentes se multiplican, los ricos son cada día más ricos. Surgen nuevas enfermedades (artificiales o no) y armas a una velocidad vertiginosa. Grupos terroristas proliferan por todas partes. Los enfrentamientos entre las tropas del orden y la amenaza terrorista se suceden produciendo cada vez más bajas civiles. La paranoia, el miedo al extranjero, al disidente, al que se interesa por cosas que no deberían interesar a nadie más se ha arraigado fuertemente en la conciencia colectiva. Una estricta censura se impone en los medios de comunicación, tergiversando o borrando los hechos que no convengan al gobierno, y exaltando el "patriotismo". Leyes marciales son instauradas. Todos aquellos que se atreven a contradecir lo que dicen los mandamases acaban cambiando de idea o "suicidándose".
No, no estoy haciendo un recuento de cómo van las cosas en el mundo. Estoy describiendo el entorno en el que se desarrolla *Deus Ex*, el mejor trabajo de Warren Spector y su equipo de genios. Si una obra maestra se mide por su capacidad de anticipación, *Deus Ex* sobresale en la historia de los videojuegos. Y es que a veces la ficción supera a la realidad. O se anticipa a ella.
Antonio Jarreta Blasco (e-mail)

Aprovechando que esto no lo lee nadie (o al menos nadie con conexiones en la CIA) te contaremos un secreto: cuatro de nuestros redactores han desaparecido en circunstancias misteriosas. Meses antes, habían recibido cartas de la Autoridad Mundial Subterránea en las que se les reprochaba su espíritu contestatario y su falta de patriotismo. En fin, Jarreta, que empezamos a temernos lo peor.



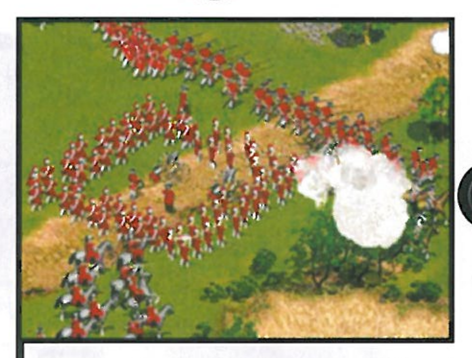
¿Por qué nosotros no?

Hola, soy un lector de Asturias y al leer el reportaje sobre los juegos relacionados con Tolkien en la revista de octubre, quería expresar una queja que creo que coincidirá con la de otros muchos seguidores de la saga.
El juego de *La Comunidad del Anillo* me encantó. Tiene buenos gráficos e incluye escenas del libro que se han eliminado en la película, aunque se hace algo corto. Creo que el juego de *El retorno del rey* será también bueno, pero... ¿y *Las dos torres*? No editar un juego porque no está listo para el estreno de la película es una puñalada trapera a los seguidores de esta saga. Por eso, pedimos a EA que complete la trilogía y edite *Las dos torres* para PC de la misma manera que lo hizo para PS2 y Xbox. Deberían cuidar más a los usuarios de compatibles y menos a los de consolas.
Luis Alberto Fernández Martín. Avilés (Asturias)

Tienes más razón que un santo, pero aquí intervienen otros factores. Por suerte o por desgracia, esto es un negocio (no para ti, pero sí para "ellos") y Electronic Arts valoró sin duda que al llegar el juego a destiempo iba a vender bastante menos. Además, es posible que también influyese una cierta voluntad de "castigar" a los encargados de la conversión a PC por ser incapaces de acabar el trabajo en la fecha prevista. Pero sí, ha sido una pena.

Más unidades

Me encantan los juegos de estrategia, pero me estoy cansando un poco de los juegos en tiempo real en que avanzas por las distintas edades con un nivel de dificultad creciente. Creo que eso limita la estrategia, ya que es difícil acumular más unidades y te ves obligado a ir pasando eras con un



ejército más bien ridículo, como en *Rise of Nations*. Me pregunto si hay algún juego que no avance y permita crear unidades sin límites para combatir en escenarios mucho más grandes y variados.
Andrés Ruiz (e-mail)

¿Qué es lo que quieres decir? El número de unidades siempre tiene algún tipo de límite, aunque sólo sea por la capacidad del motor gráfico, pero hay juegos verdaderamente masivos, como el ya bastante antiguo Theocracy o los más recientes Cossacks y Sudden Strike.

¿Adiós a Open GL?

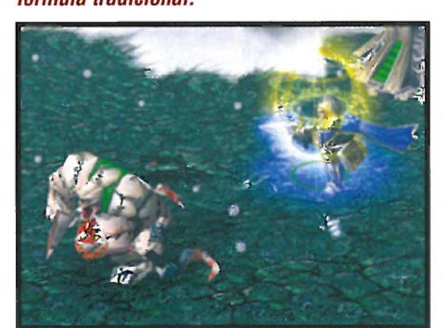
Quiero pediros que le deis alguna cobertura informativa a una iniciativa de protesta contra el canon de la SGAE promovida por la web http://antisgae.internautas.org llamada *CD-crossing* que consiste en hacer una copia de tus discos originales en un CD o DVD sobre el que se haya aplicado el canon y dejarlo junto a una nota informativa en algún lugar público para que lo recoja cualquiera que pase.
Aprovecho para deciros que he observado que habéis cambiado la ficha técnica excluyendo de la misma el apartado que informaba del API gráfico utilizado por el juego analizado. Para mí, es importante saber si un juego soporta o no Open GL, ya que títulos como *Half-Life* se pueden disfrutar bajo Open GL en otros sistemas operativos gracias a algunas utilidades como Wine. Por eso os pido que incluyáis de nuevo ese apartado de la ficha técnica: es una información importante.
Juan Luis Lledó (e-mail)

Las fichas técnicas no pueden contener toda la información relativa al juego, con lo que damos prioridad a la que nos parece más importante. Hemos preferido incluir la tarjeta gráfica requerida en lugar de la compatibilidad con las API porque el Open GL cada es menos frecuente en los juegos. De hecho, sólo unos pocos títulos de acción son compatibles con esta utilidad. En cuanto a la protesta de que nos hablas, ahí queda el enlace para que cada cual saque sus propias conclusiones.

Ya, pero ¿y el juego?

Me dirijo a vosotros para quejarme de la moda que está echando a perder los vídeos de avance de los juegos de PC. Cada vez es más frecuente optar por un vídeo en plan tráiler de película en vez de las peliculillas que permitían hacerse una idea de cómo es el juego en realidad una vez dentro. La cosa empezó con *Warcraft III*, que se promocionaba con un vídeo muy espectacular pero ni una triste imagen en movimiento del juego. Vale, estaba muy bien hecha, pero eso a mí no me ayuda a decidir si debo comprarlo o no. A este paso, los futuros juegos incluirán sólo los títulos de créditos.
Albert Jové. Barcelona

Eso son tácticas comerciales a las que las compañías renunciarán si ven que no resultan eficaces. Si, por ejemplo, se reduce drásticamente el número de descargas de los trailers promocionales porque a los jugadores dejan de parecerles útiles, ya verás lo poco que tardan en volver a la fórmula tradicional.



El que no se consola...

"Han pasado más de dos años desde su salida y aún sigue siendo el juego más vendido en Xbox. Pero el principal argumento para comprarse la consola ya no lo es tanto". Lo decíais en vuestro análisis de *Halo* del mes pasado. No estoy nada de acuerdo: ahora que llega a PC, *Halo 2* para Xbox ya está a la vuelta de la esquina. ¿Seguro que esperaréis otros dos años a que se edite en PC? ¿No sentís curiosidad? Además, hay muchos otros motivos para comprar Xbox, empezando por *Colin McRae 4* y *Soul Calibur 2*. Vosotros podéis conformaros con conversiones tardías que (como *Halo*) exigen un ordenador de última generación y con muy buenas prestaciones y, aun así, plantean problemas de compatibilidad. En cambio, yo me limito a poner el DVD, coger el mando y saltarme la intro para jugar.
Sergi Navarro Tejero. Barcelona

¿Qué pretendes? ¿Ponernos los dientes largos? Seguro que ya sabes que muchísimos juegos para PC no llegarán, ni ahora ni dentro de dos años, a tu flamante consola. Y sí, sentimos curiosidad por Halo 2, no dudes que le echaremos un vistazo y seguro que un buen montón de partidas a la versión Xbox. Una vez más, no tenemos nada contra las consolas, pero escribimos de PC y apostamos por el PC. Y lo hacemos con argumentos, como puedes leer mes tras mes en esta revista pecera que hasta un (presunto) integrista consolero como tú tiene en cuenta.

Nunca más se supo

Acabo de ver en internet que ha salido *Gothic 2*, pero en inglés. Siempre compro vuestra revista y no habéis dicho nada. ¿Realmente ha salido? También me gustaría que me dijerais juegos de rol. Para que os hagáis una idea de mis gustos, he jugado a *Gothic*, *Dungeon Siege*, *Throne of Darkness*, *Fallout* y *Gorky 17*.
David Pérez García (e-mail)

En una decisión que todavía no acabamos de entender, Atari decidió no publicar Gothic 2 en nuestro país en el último momento, aunque el juego ya está en el resto del mundo. En lo que a recomendaciones se refiere, apuesta por Caballeros de la Antigua República.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.



Aquí es donde
intenté mi mejor juego
con Rebeca.
TONY HAWK'S PRO SKATER
N-GAGE ARENA
Tony Hawk's Pro Skater® ahora en N-Gage. Patina como Tony Hawk y nueve de los mejores profesionales. Enfréntate a otros jugadores en una competición multijugador sin cables (vía Bluetooth) a través de pistas de vértigo, half pipes y calles repletas de barandillas y peligros. Experimenta la revolución en los juegos on-line gracias a N-Gage Arena. Servicios on-line: Desafío a un jugador imaginario, Trucos y Pistas, Secuencias de juegos. **www.es.n-gage.com**
ACTIVISION
NEVERSOFT
idea works3D!
N-GAGE
NOKIA
anyone anywhere



NAPALM PARA TODOS

Battlefield: Vietnam

ACCIÓN

Parece que los americanos cada vez tienen menos reparos a la hora de desempolvar memorias de guerras pasadas. El caso es que la guerra de Vietnam vuelve a los compatibles, aunque esta vez lo hace con el marchamo de calidad y dinamismo de la saga *Battlefield*.
Los desarrolladores de Digital Illusion han empezado por incorporar características muy asociadas a la guerra en la jungla vietnamita. Así, la frondosa selva no tendrá sólo un efecto estético, sino que los soldados podrán camuflarse tras la maleza y tender verdaderas emboscadas a los incautos. De hecho, se podría llegar a detectar a un enemigo oculto si se mantiene el ratón durante un cierto tiempo sobre la zona en la que se esconde. Pero en un juego tan frenético como *Battlefield*, unos segundos tan preciosos pueden suponer un tiro en la frente.
Otra de las características que están implementando los desarrolladores es una mayor diferenciación entre ambos bandos. Esta vez, ya no se tratará únicamente de las mismas unidades con distintos uniformes. Los americanos, por ejemplo, cumplirán con su papel histórico y dispondrán de una aplastante superioridad aérea, con los famosos rociadores de napalm F4-Phantom o los helicópteros Huey. Precisamente estos últimos, aparte de poder disponer de lanzacohetes o ametralladoras montadas, contarán con una cadena de enganche que les permitirá recoger vehículos propios y trasladarlos de un lugar a otro. Eso sí, el helicóptero será más difícil de manejar cuando vaya cargado y más probable resultará sufrir accidentes.
Por su parte, los vietnamitas optarán por armas y tácticas más sutiles. Así, tendrán a su disposición trampas como los clásicos troncos rodantes y podrán cavar túneles para sorprender al enemigo donde menos se lo espere. En un derroche de generosidad, los desarrolladores incluso les han dotado con una vespa para sus desplazamientos. Sea como sea, tanto si quieres ver a un comunista en moto como a un capitalista volando, tendrás que esperar a mediados del año próximo, que es cuando aterrizará esta nueva (y frenética) guerra de Vietnam.



Como puedes ver, lo de las vespas no era broma. Aunque lo parece.

VISIÓN DE FUTURO

Deus Ex 3

ACCIÓN

La prisa por el futuro ha llegado a Ion Storm. Según desveló Warren Spector, máximo responsable de los estudios de Austin, ya están planificando una continuación de *Deus Ex 2*. ¡Y eso que todavía no ha llegado a las tiendas! De hecho, el aterrizaje de *Deus Ex: Invisible War* está previsto para principios de año. Como ya sabrás, este último *Deus Ex* te sitúa 20 años después del original en el papel de Alex D. y en un mundo donde varias organizaciones se disputan la supremacía. De *Deus Ex 3*, obviamente, sólo sabemos que existirá en un futuro no muy lejano.



CUPÓN DE RESPUESTA

NOMBRE: ....

....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

C.P.: ....

PROVINCIA: ....

TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE - IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL SORTEO

- El sorteo se celebrará el 10 de enero. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de febrero de la revista.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de todas sus bases.

PARA PARTICIPAR POR CARTA

- La carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de enero e indicar "Sorteo Uru" en una esquina del sobre.

PARA PARTICIPAR MEDIANTE SMS

- Envía un SMS con la palabra game1 al 5099. La fecha límite para participar será el 5 de enero. Precio SMS: 0,90 + 16% IVA. Válido para todos los móviles y compañías.

La participación en esta promoción implica la aceptación de estas bases. El ganador consiente automáticamente, al aceptar el premio, en la utilización por parte de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L., de su imagen y nombre en cualquier tipo de publicidad, promoción, publicación o cualquier otro medio de la naturaleza que sea, sin derecho a compensación alguna, sin limitación de territorio y durante la vigencia de la promoción y hasta 10 años de su finalización, con fines comerciales o informativos, siempre que éstos estén relacionados con la promoción a la que se hace referencia. En caso de ser menor de 18 años se precisa el consentimiento de los padres o tutores y/o titular del teléfono para el uso del servicio.

Gestión de mensajes:
MD MARKETING & MEDIOS, S.L
C/ Nobel, 5 - 1ª Planta, Edificio Boudere III, PISA
41927 Mairena del Aljarafe (Sevilla)
Tel.: +34-954.18.73.10 · Fax: +34-954.18.73.04

Empresa editora de la publicación:
IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L.
C/ Álava, 140 - 7ª Planta
08018 Barcelona
Tel.: +34-93 241 81 00 · Fax: +34-93 414 45 34

DOS COLMILLOS, DOS

BloodRayne 2 ACCIÓN

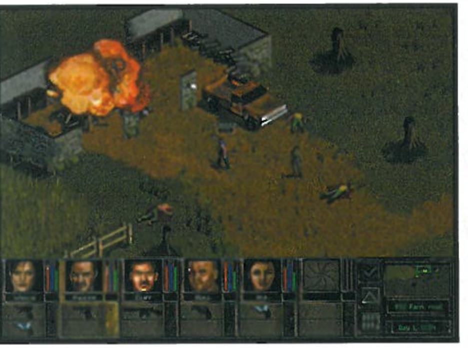
Los estudios de Majesco aprovecharon la noche de Halloween para anunciar el regreso de *BloodRayne*. En palabras de Ken Gold, vicepresidente de marketing de los estudios, "*BloodRayne 2* mejorará el juego original en todos los sentidos y será todavía más espectacular y dinámico". La secuela quiere añadir nuevos superpoderes y acrobacias para aderezar los sanguinarios combates.

La historia irá en consonancia con el planteamiento surrealista del juego. Nuestra heroína, mitad humana mitad vampiresa, se las tendrá con un grupito de chupasangres llamado el Culto de Kagan que quiere someter a la humanidad entera para alimentarse de sus venas.

Por si fuera poco, la vampiresa debutará en el cine gracias al acuerdo alcanzado con la productora alemana Boll KG. Se desconocen todavía director, actores y demás, aunque nos jugamos la yugular a que Kate Beckinsale no será la prota.

LAS DROGAS SON MALAS

Jagged Alliance 2: Wildfire ESTRATEGIA



Jagged Alliance, un pequeño clásico de la estrategia por turnos, volverá a llevarnos a una tierra devastada de la mano de i-Deal Games. La premisa para esta nueva entrega, apodada *Wildfire*, se sitúa también en la línea de sus predecesores. Encarnarás a un mercenario y deberás limpiar el país de Arulco de narcotraficantes y políticos corruptos.

Wildfire aportará varias novedades respecto a *Jagged Alliance 2*, que vio la luz en 1999. Aparte de las evidentes mejoras en el aspecto gráfico, la inteligencia artificial de los enemigos también se ha retocado. Además, los malos dispondrán ahora de minas, sistemas de alarma y otras fruslerías.

A LA CARRERA

3+1=5



La vicepresidenta de Take Two, Cindi Buckwalter, aprovechó la 20ª Conferencia Anual Tecnológica de la compañía Prudential Equity Group para desvelar que "*Grand Theft Auto 5* estará listo a finales de año próximo". El salto del 3 al 5 se explicaría porque *Vice City* se considera el cuarto título de la serie. En cualquier caso, falta un año para el próximo *GTA*.

NO HAY TREGUA



La primera acaba de llegar a nuestras tiendas, pero Nival Interactive ya ha anunciado que la segunda guerra relámpago está en marcha. *Blitzkrieg II* supondrá un verdadero salto, puesto que introducirá un motor 3D con entornos totalmente destructibles. Además incorporará unidades especiales, como la famosa 101 aerotransportada.

¡VA FAN CULO!



Incluso el caos circulatorio puede ser fuente de inspiración. O así lo afirma Antonio Farina, director de Milestone, quien asegura que en *FX Racing* intentarán "captar y recrear el miedo y la emoción que uno siente al conducir por las calles de Roma". El caso es que *FX Racing* será una experiencia totalmente arcade, con coches armados y circuitos urbanos.

ME VOY DE AQUÍ



Los estudios rusos de Horns & Hoofs preparan *Phase: Exodus*, otra aventura de aires apocalípticos. Esta vez la historia se sitúa en un mundo que se desintegra por momentos debido a una alteración en la órbita terrestre. Para rematarlo, la acción tiene lugar en Siberia, donde deberás conducir a un grupo de supervivientes en medio de un panorama que mezcla rol y estrategia.





COSAS DE FAMILIA

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

AVENTURAS



Tal como anunciamos en el número anterior, el ligoncete de Larry volverá a salpicar el mundo de las aventuras gráficas. Eso sí, el nuevo *Leisure Suit Larry*, apellidado *Magna Cum Laude*, no estará protagonizado por el ínclito Larry Laffer, sino por su sobrino, Larry Lovage. En todo caso, a tenor del argumento, el exceso de testosterona se hereda.

Larry es un estudiante universitario cuya patética existencia se limita a dormitar en su habitación y a intentar ligar con las chicas del campus. Sin embargo, su triste vida cambia el día en que un *reality show* de citas acude a su facultad. A partir de aquí, nuestro héroe se embarcará en una épica aventura 3D en busca del Amor Verdadero.

Una de las novedades que incorporará esta entrega es un sistema de conversación en tiempo real con una curiosa interfaz. Las respuestas de Larry ya no estarán predefinidas, sino que deberás desplazar adecuadamente un icono en la pantalla. Cuanto mejor lo hagas, más ingeniosa será la respuesta. En cambio, si no eres muy hábil puedes contestar una verdadera estupidez, lo cual dará pie a situaciones ridículas y a que el Casanova se quede sin su presa.

Por si a alguien le preocupa que el nuevo juego de la saga haya perdido en picardía y ganado en corrección política, Josh Van Held, productor de High Voltage Software, nos tranquiliza: "El juego estará marcado por un humor ramplón y una jugabilidad estridente, en la línea de películas como *American Pie* o *Algo pasa con Mary*". O sea, que Larry (sobrino) tendrá cancha de sobras para seguir la saga familiar.

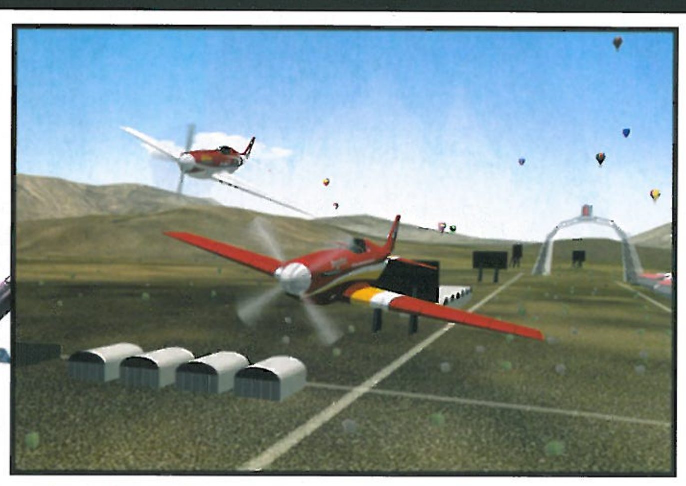
TRIFULCAS A LA CARTA

Magic The Gathering: Battlegrounds

ACCIÓN/ESTRATEGIA

Aunque en un principio el universo *Magic* parece más proclive a la estrategia, el nuevo experimento de este juego de cartas coleccionables tendrá los ojos muy puestos en la acción. *Magic The Gathering: Battlegrounds* recreará un mundo en el que los hechiceros se partirán la crisma mediante sortilegios y combos varios. Pensado sobre todo para combates individuales, podrás encarnar a un total de nueve magos y batirte en cruentas batallas a la velocidad del rayo a partir de 70 conjuros distintos. Además, las opciones de combate por Internet y la posibilidad de descargarse periódicamente contenido adicional a través de la Red intentarán alargar aún más la vida de este híbrido entre acción y ETR.





¡A RRRRRASSS!

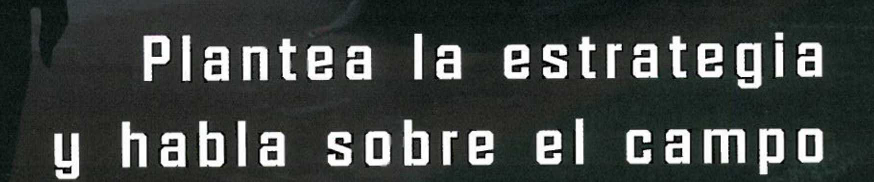
CARRERAS

Redline: Xtreme Air Racing 2

La secuela de *Xtreme Air Racing* ya va camino de los cielos rasantes. El título, que todavía no tiene confirmado distribuidor en nuestras tierras, será "como las carreras NASCAR, pero en el aire", según palabras textuales del presidente de Victoria Simulations, Pat Hunt. Lo cual significa volar a más de 800 km por hora a escasos metros del suelo. Añádele además que cada avión llevará su bonito arsenal y ya puedes ir imaginando el pitote que se va a montar. *Xtreme Air Racing 2* incluirá más de 70 aeroplanos que competirán en 50 circuitos distintos, emplazados en lugares tan exóticos como Tailandia o los Alpes suizos.



Somos el deporte.
www.tcm.ea.com

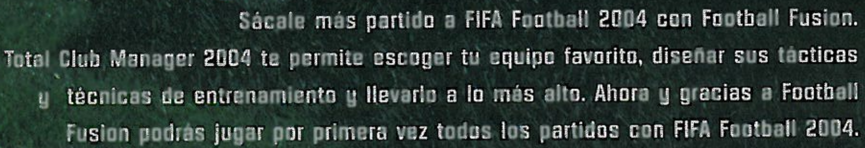








PlayStation.2





Desde el banquillo o sobre el campo. Todo el fútbol a tu alcance

SORTEO
ALTEC LANSING

¿No oyes tu PC? Esto es porque no tienes un conjunto de altavoces como éstos. ¿Que los vecinos se quejan? Bueno, también adjuntamos auriculares con micrófono incorporado para que no molestes y te comuniques con tus colegas mientras juegas. Envía una carta con el cupón de respuesta o un SMS con la palabra game2 y participa en el sorteo de cuatro lotes compuestos por unos altavoces Altec Lansing 5100 y uos auriculares Altec Lansing AHS302.



AURICULARES ALTEC LANSING AHS302



ALTAVOCES ALTEC LANSING 5100

CARACTERÍSTICAS:
5 satélites amplificados y blindados • 1 caja de graves de madera • Potencia total de 50 W RMS • Modos: 5.1, 4.1, Estéreo x2 • Satélites con 2 altavoces de neodimio • Conexiones: ordenador, TV, reproductor de DVD, reproductor de MP3 y consolas de juegos (adaptador AAC1 suministrado) • Soportes de satélites cromados y extraíbles • Control de sonido de sobremesa con toma de auriculares • Ajuste separado del volumen, bajos, agudos, vía central y satélites traseros

CARACTERÍSTICAS:
Auriculares plegables con micrófono de tipo contorno de nuca • Micrófono ajustable y con reducción de ruido para un uso óptimo • Compatible con la mayoría de ordenadores, walkmans y consolas de juego • Imán de neodimio de 36 mm para una óptima calidad de audición • Ajuste del volumen de los auriculares y del micro en el cable



CUPÓN DE RESPUESTA

NOMBRE: ....

....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

C.P.: ....

PROVINCIA: ....

TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE - IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL SORTEO

• El sorteo se celebrará el 10 de enero. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de febrero de la revista.
• El premio no es canjeable por dinero.
• La participación en este sorteo implica la aceptación de todas sus bases.

PARA PARTICIPAR POR CARTA

• La carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de enero e indicar "Sorteo Altec Lansing" en una esquina del sobre.

PARA PARTICIPAR MEDIANTE SMS

• Envía un SMS con la palabra game2 al 5099. La fecha límite para participar será el 5 de enero. Precio SMS: 0,90 + 16% IVA. Válido para todos los móviles y compañías.

La participación en esta promoción implica la aceptación de estas bases. El ganador consiente automáticamente, al aceptar el premio, en la utilización por parte de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L., de su imagen y nombre en cualquier tipo de publicidad, promoción, publicación o cualquier otro medio de la naturaleza que sea, sin derecho a compensación alguna, sin limitación de territorio y durante la vigencia de la promoción y hasta 10 años de su finalización, con fines comerciales o informativos, siempre que éstos estén relacionados con la promoción a la que se hace referencia. En caso de ser menor de 18 años se precisa el consentimiento de los padres o tutores y/o titular del teléfono para el uso del servicio.

Gestión de mensajes:
MD MARKETING & MEDIOS, S.L
C/ Nobel, 5 - 1ª Planta, Edificio Boudere III, PISA
41927 Mairena del Aljarafe (Sevilla)
Tel.: +34-954.18.73.10 · Fax: +34-954.18.73.04

Empresa editora de la publicación:
IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L.
C/ Álava, 140 - 7ª Planta
08018 Barcelona
Tel.: +34-93 241 81 00 · Fax: +34-93 414 45 34

HISTORIA DE UNA VENGANZA

Tribes: Vengeance

ACCIÓN

Un entorno idílico para una aventura de tiros y destrucción.

Al principio fueron las lanzas y garrotes, pero desde 1998 las tribus se pelean con rifles láser y cañones de plasma. El nuevo *Tribes: Vengeance* ofrecerá una frenética sucesión de tiros y acción sazonada con una buena historia. Tal como asegura el jefe de producto Alex Rodberg, "queremos hacer un juego para jugadores adultos y con una trama más sofisticada". En este sentido, el juego se basa en las historias paralelas de una mujer de mediana edad y su hija. De todos modos, el centro de la jugabilidad será la acción sin contemplaciones, con unos combates que cobrarán toda su espectacularidad en el modo multijugador y que aprovecharán al máximo el motor Karma, herramienta utilizada en juegos de la talla de *Unreal 2*. Como la venganza es un plato que se sirve frío, las tribus deberían llegar este mismo invierno.

SOBRE RAÍLES

Trainz Railroad Simulator 2004

SIMULACIÓN

Si descubriste la pasión por los trenes con *Train Simulator*, *Trainz Railroad Simulator 2004* te hará feliz. Además de permitirte conducir desde las locomotoras más vetustas a las de alta velocidad, va a incluir una extensa base de datos, una campaña, misiones sueltas y un poderoso editor con el que crear un mundo ferroviario desde cero.



Además, también incluirá un completo apartado de gestión económica que abarcará desde las minas de carbón a la contratación de personal para diferentes puestos. Auran, desarrollador de juego, ha creado también decenas de aplicaciones on line que harán las delicias de los más detallistas. Una de ellas, por ejemplo, permitirá pintar las máquinas como si de miniaturas de una maqueta se tratase. El juego estará en el mercado estas Navidades.

A LA CARRERA

EMPEZAMOS MAL



Van apareciendo con cuentagotas nuevos detalles de la próxima entrega del agente 47, *Hitman 3*, que se apodará *Contracts*. La historia se iniciará en París y empezará mal, ya que el agente 47 estará herido de gravedad. Los desarrolladores prometen que el juego será más interactivo y que habrá más personajes en pantalla.

NO HAY DOS SIN TRES

Atari confirmaba el mes pasado que *V-Rally 3* está a punto de llegar a los compatibles tras su paso por las consolas. Esta entrega, que estará finalizada muy pronto, mejorará el aspecto gráfico general y la dinámica de los coches. Si quieres, ya puedes descargarte la demo en la página oficial del juego, www.vrally.net.

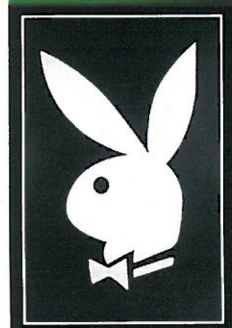


NO ES UN PÁJARO, ES UN AVIÓN



Ya está a punto de despegar *Falcon Gold: Operation Infinite Resolve*. Esta nueva entrega de un clásico de la simulación ofrecerá un considerable número de mejoras en la serie, desde una IA mejorada para los compañeros de escuadrón a nuevos modelos de vuelo para el F-16 y el A-10.

EL CONEJITO DE UBISOFT



Ubisoft se ha decidido a traer a nuestro país el juego de las conejitas Playboy. Eso sí, como ya comentamos en GL 25, *Playboy: The Mansion* no será un juego para lubricar noches de insomnio, sino un sesudo juego de gestión en el que deberás levantar tú solito el emporio de Hugh Hefner.



sé bueno...
Mejor Juego PC
en Games Convention 2003, Leipzig
Mención especial en E3
por PC Games y Gamestar
categoría juego de estrategia
TOTALMENTE
EN CASTELLANO
www.spellforce.com
© 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
Distribuido por
NOBILIS
www.nobilis-iberica.com

... sé maléfico

"Una combinación espléndida de Warcraft III y Dungeon Siege."
PC Games



SPELLFORCE
THE ORDER OF DAWN













PHENOMIC
GAME DEVELOPMENT

AMERICA WANTS YOU (AGAIN)

America´s Army: Special Forces

ACCIÓN

Con el bombo pertinente, se anuncia ahora la nueva ampliación de *America's Army*, el juego gratuito del ejército estadounidense pensado para atraer a reclutas potenciales. Por lo visto, *America's Army: Special Forces* vendría a cubrir una enorme necesidad "en un mundo en el que, a raíz de las recientes acciones en la guerra global contra el terrorismo, existe un gran interés del público por el papel de las fuerzas especiales", según afirma el comandante Chambers, director adjunto del proyecto. "Estas unidades vienen a ser un reflejo a escala del resto de unidades del ejército, ya que son equipos polivalentes que cuentan con expertos en armas, inteligencia, ingeniería, comunicaciones y medicina", añade Chambers. Estos polivalentes chavales podrán demostrar muy pronto lo que valen enfrascándose en seis misiones nuevas que irán desde la localización de un helicóptero abatido al reconocimiento nocturno de aviación enemiga. Eso sí, si quieres ser de élite, tendrás que haber superado previamente las misiones de entrenamiento del juego original. Si no, ni sueñes con formar parte de estos bushitos de bolsillo.



¡Hasta el infinito y más allá!

SIGUE EL TIROTEO



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

ACCIÓN

Si crees que el juego era demasiado corto o si no te cansas de pegar tiros, ahora tienes la oportunidad de seguir encarnando al Sr. Payne en dos niveles que Remedy ha puesto a disposición de los usuarios en su página oficial (www.maxpayne2.com). Este par de misiones adicionales, tituladas Upper East Side y Mona's Playground, se incluyen dentro de una modalidad a la que sólo podrás acceder si has completado previamente el juego original. Además, en la misma página también encontrarás un práctico kit para la creación de mods, por si quieres convertir este universo de cine negro en algo más colorista.

POLÉMICA ENTRE AMIGOS

ACCIÓN

Postal 2: Share the Pain

No contentos con avivar polémicas para un solo jugador, ahora los chicos de Running With Scissors anuncian *Postal 2: Share the Pain*, en el que podrás compartir barbaridades con tus amigos. El principal atractivo de esta ampliación es la modalidad multijugador, que incluye los clásicos modos deathmatch y deathmatch por equipos, así como versiones más o menos provocadoras de otros modos clásicos. Así, por ejemplo, en vez de capturar una bandera tendrás que capturar a una chica. Por desgracia, todavía no está confirmada su distribución en España.

Tus ojos no te engañan. Este tipo carga con la cabeza de una vaca muerta.


No consiste en que mueras por tu país... Consiste en hacer que tus enemigos mueran por el suyo.
HIDDEN & DANGEROUS
16+
www.pegi.info
GATHERING
www.hidden-and-dangerous.com
illusion
PC CD
A TAKE-TWO COMPANY
Distribuido en España por Virgin PLAY
www.virginplay.es

EL DEMONIO SIGUE VIVO

Diablo II

ROL

A falta de un *Diablo III*, Blizzard ha anunciado finalmente la publicación de uno de los parches más esperados: *Diablo II 1.10* (encontrarás la versión para *Lord of Destruction* en el CD 1). Visto lo visto, no es de extrañar que se hayan tomado su tiempo en completarlo. Esta actualización, disponible en la web oficial (www.blizzard.com/diablo2), añade más de cien objetos mágicos al juego y 46 nuevas combinaciones para el Cubo Horádrico. Además, se han incorporado nuevos efectos visuales y se han rediseñado las habilidades especiales de bajo nivel. Evidentemente, uno de los aspectos más importantes de los que se ocupa esta actualización es la jugabilidad por Internet, que ha mejorado considerablemente añadiendo varias opciones y poniendo las cosas más difíciles a los hackers.

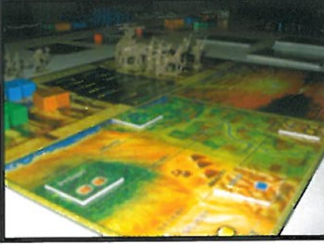
FICHAS CON SABOR A BIT

Juegos de mesa

ESTRATEGIA



Cada vez son más los juegos PC que se convierten en juegos de mesa. Uno de los últimos ha sido *Warcraft III*, que acaba de editarse recientemente. Pero le preceden otros como *Sid Meier's Civilization* o *Age of Mythology*. Además, a pesar de lo que pudiera parecer, estos juegos no son sólo simples intentos de rapiñar dinero a los fans, sino que se trata de recomendables adaptaciones de estos universos estratégicos al mundo del cartón. Ya sabes, si alguna vez te cansas de darle al ratón, siempre puedes degustar el mismo plato sobre otra mesa.





Primero fueron los juegos de ordenador quienes se inspiraron en el tablero y ahora es al revés.

GANADORES CONCURSOS

HOMEWORLD 2

Alejandro Barbero Rivas, Granada - David López Rodríguez, Lugo - Eduardo J. Moreno Jaén, Elche (Alicante) - Jesús Martín García, Marbella (Málaga) - Manuel Piélago Rojo, Arganda del Rey (Madrid) - Rafael Lucío Fernández, La Puebla de Don Rodrigo (Ciudad Real) - Jesús Mayo Candela, Los Palacios (Sevilla) - José L. García Martínez, Guillena (Sevilla) - Diego Martínez Wazen, Carlet (Valencia) - Toni López Caraballo, Salt (Girona) - Adrián Baltar Fernández, Burela (Lugo) - Carlos Cabañero Pérez, Madrid - Eugenio Gómez Barcenilla, Valladolid - Manuel López Díaz, Torrelavega (Cantabria) - Jorge González Benita, Fuenlabrada (Madrid) - Ricardo Gutiérrez Rodríguez, Sabadell (Barcelona) - Luis M. Ramiro López, Vallirana (Barcelona) - José F. Martínez Hervías, Zaragoza - Jorge Brull Escamilla, Valencia - Manuel Mármol Torres, Sant Feliu de Llobregat (Barcelona)

GHOST MASTER

Ángeles Reverter Merino, Barcelona - Iván Pérez Cortés, Leganés (Madrid) - Antonio Navarro Camacho, Murcia - Arturo J. Nogales Alonso, Palma de Mallorca (Baleares) - Omar Dóctor Gago, Villanueva de la Cañada (Madrid) - Jesús González García, Córdoba - Manuel A. Díaz Alonso, Oviedo (Asturias) - Guillermo Llamazares Díez, Simancas (Valladolid) - Álex Pérez Beckley, Vilassar de Mar (Barcelona) - Mario Sánchez, Sabadell (Barcelona) - Adrián Egea Cosín, Valencia - Sergio Rojo Muñoz, Madrid - Ana Buendía Portillo, Sant Feliu de Llobregat (Barcelona) - Íñigo Simal González, Galdacano (Vizcaya) - José A. Pérez Collados, Cehegín (Murcia) - Javier Cuesta Escribano, Getafe (Madrid) - Merche J. Bautista, Tabernes Blanques (Valencia) - Juan Cruz Pérez Gavela, Vitoria (Álava) - Antonio Gutiérrez Renault, Altea (Alicante) - David García Eirín, Poio (Pontevedra)

FE DE ERRATAS: En el análisis de *Korea: Forgotten Conflict* publicado en el número anterior, indicábamos que tanto los textos de pantalla como las voces del juego estaban en inglés cuando en realidad están en castellano.

¿A QUIÉN LIDERARÁS EN LA BATALLA?

A LAS FUERZAS DEL BIEN

AL PODER DEL MAL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA GUERRA DEL ANILLO













WWW.VUGAMES-EUROPE.COM

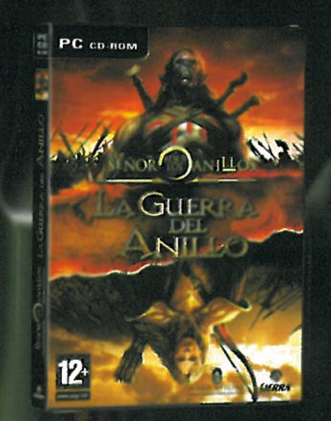


PC CD-ROM





JUEGO OFICIAL
Basado en el libro de J.R.R. Tolkien



LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1 COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
2 GHOST RECON
3 IMPERIVM: EDICIÓN PREMIUM
4 AGE OF EMPIRES: EDICIÓN GOLD
5 LOS SIMS: SUPERSTAR
6 MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
7 CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION
8 COMBAT FLIGHT SIMULATOR
9 STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
10 LOS SIMS: MAGIA POTAGIA

ESTADOS UNIDOS

1 HALO: COMBAT EVOLVED
2 MAX PAYNE 2
3 AGE OF MYTHOLOGY
4 MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
5 COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR
6 AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS
7 LOS SIMS: DOBLE DELUXE
8 FS 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN
9 STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
10 LOS SIMS: MAGIA POTAGIA

REINO UNIDO

1 HALO: COMBAT EVOLVED
2 MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
3 COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR
4 CHAMPIONSHIP MANAGER 4
5 LOS SIMS: SUPERSTAR
6 STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
7 LOS SIMS: DOBLE DELUXE
8 HIDDEN & DANGEROUS 2
9 LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
10 MEDIEVAL: TOTAL WAR

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de octubre.

LA BOLSA VIRTUAL

Terremoto en la lista española. El producto patrio desplaza a los omnipresentes sims. Aunque dos de los juegos de la franquicia de Will Wright siguen entre los más vendidos, es de destacar que tanto *Commandos 3* como la edición económica de *Imperivm* acceden al podio. El tercero en discordia es la edición a precio reducido de *Ghost Recon*, lo que viene a confirmar que lo jugadores miran por su ocio sin descuidar su bolsillo.

Estados Unidos apuesta por los juegos de acción, con *Halo* y la secuela de *Max Payne* en las dos primeras posiciones. Un sorprendente *Age of Mythology* completa el podio. El gusto por la acción y la estrategia se repite en el podio inglés. En su caso, *Halo* también es el más vendido, pero los otros dos son las expansiones de *Medal of Honor* y *Generals*. Por cierto, ni rastro de *Commandos 3* en sus listas. Es que no nos comprenden...

VALORES SEGUROS

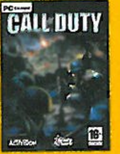
No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.callofduty.com

El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50
www.rockstargames.com/vicecity

Poder y libertad absolutos al servicio de un simulador criminal.

HALO: COMBAT EVOLVED



Puntuación: 9/10
Precio: 49,99 €
Editor: Microsoft
Telf: 91 807 99 99
www.microsoft.com/games/halo

Violencia vertiginosa al viejo estilo con una ambientación soberbia.

ESTRATEGIA

SILENT STORM
Puntuación: 9/10
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
Telf: 91 310 67 14
www.silentstorm-online.com

Un juego para los que crean en los turnos y en la profundidad.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS



Puntuación: 8,5/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02
www.blizzard.com/war3

La fórmula *Warcraft* en su entrega más depurada.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.empiresrts.com



Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
Puntuación: 8,5/10
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive
Telf: 91 799 01 10
www.pendulostudios.com

Un aventura en la que no hay nada superfluo: todo encaja.

CARRERAS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Puntuación: 9/10
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 567 84 61
www.needforspeed.com

Carreras clandestinas con coches tunados y velocidad al límite.

DEPORTES

PRO EVOLUTION SOCCER 3



Puntuación: 9/10
Precio: N/D
Editor: Konami
Telf: 91 515 50 60
www.konami-europe.com/pes3

Nunca antes el fútbol virtual pareció tan verosímil.

ROL

NEVERWINTER NIGHTS
Puntuación: 9/10
Precio: 59,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35
www.nwn/bioware.com

Más que un juego de rol al uso: un compendio de todo el rol posible.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80
www.il2sturmovik.com

Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



Puntuación: 8/10
Precio: 29,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00
www.rayman3.com

Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de noviembre. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

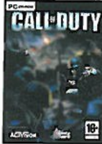
AQUANOX 2: REVELATION
Puntuación: 7
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
www.aquanox-revelation.com



BATTLEFIELD 1942 DELUXE EDITION
Puntuación: 8,5
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts
www.battlefield1942.com



CALL OF DUTY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
www.callofduty.com



CHAOS LEGION
Puntuación: 6,5
Precio: 29,95 €
Editor: Electronic Arts
www.chaoslegion.com



CONTRACT J.A.C.K.
Puntuación: N/D
Precio: 27,99 €
Editor: Vivendi
http://nolf2.sierra.com



DEAD TO RIGHTS
Puntuación: 6,5
Precio: 39,95 €
Editor: Virgin Play
www.deadtorights.com



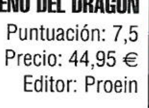
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
Puntuación: 8
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking



XIII
Puntuación: 7,5
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft
www.xiii-thegame.com

AVENTURAS

BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN
Puntuación: 7,5
Precio: 44,95 €
Editor: Proein
www.brokenswordgame.com



BUSCANDO A NEMO
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Proein
www.thq.com/findingnemo



EL HOBBIT
Puntuación: 6,5
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi Universal
http://thehobbit.vu-games.com



SYBERIA-AMERZONE
Puntuación: N/D
Precio: 19,95 €
Editor: Virgin Play
www.syberia.info





THE BLACK MIRROR
Puntuación: 5,5
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html



TRIPACK ADVENTURE
Puntuación: N/D
Precio: 24,95 €
Editor: Virgin Play
N/D



URU: AGES BEYOND MYST
Puntuación: 7,5
Precio: 44,95 €
Editor: Ubisoft
http://uru.ubi.com/us



WALLACE AND GROMIT IN PROJECT ZOO
Puntuación: 5
Precio: 39,95 €
Editor: Ubisoft
www.wallaceandgromitgame.com



CARRERAS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Puntuación: 9
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
www.needforspeed.com



THE SIMPSONS: HIT & RUN
Puntuación: 8
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
http://hitandrungame.com



DEPORTES

FIFA FOOTBALL 2004
Puntuación: 8,5
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
www.fifa2004.ea.com



HARRY POTTER QUIDDITCH COPA DEL MUNDO
Puntuación: 6
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
www.quidditchworldcup.com



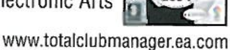
NBA LIVE 2004
Puntuación: 7,5
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
www.nbalive.ea.com



PRO EVOLUTION SOCCER 3
Puntuación: 9
Precio: N/D
Editor: Konami
www.konami-europe.com/pes3



TOTAL CLUB MANAGER 2004
Puntuación: 7,5
Precio: 29,95 €
Editor: Electronic Arts
www.totalclubmanager.ea.com



ESTRATEGIA

ACADEMIA DE ESTRELLAS
Puntuación: 5,5
Precio: 34,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
www.montecristogames.com



BLITZKRIEG
Puntuación: 7
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
www.nival.com/eng/blitzkrieg_info.html



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL ANILLO
Puntuación: 7
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi Universal
www.warofthering.com



HAEGEMONIA COLLECTOR
Puntuación: N/D
Precio: 39,95 €
Editor: Virgin Play
www.haegemonia.com



PAX ROMANA
Puntuación: N/D
Precio: 39,90 €
Editor: Virgin Play
www.galilea.com/en/jeu_7_en.html



SILENT STORM
Puntuación: 9
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
www.silentstorm-online.com



STRATEGY PACK
Puntuación: N/D
Precio: 14,95 €
Editor: Virgin Play
N/D



UN VECINO INFERNAL
Puntuación: 5
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
www.neighbours-from-hell.com



ONLINE

STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED
Puntuación: N/D
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
http://starwarsgalaxies.station.sony.com



NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.



RON GILBERT

LA EDAD DE ORO

Ningún desarrollador es tan representativo de la edad de oro de la aventura gráfica como Ron Gilbert. **Humor, diálogos ágiles** e ideas innovadoras fueron sus señas de identidad durante casi todos los 90. **Hoy por hoy, se dedica a la pesca** o a ver la vida pasar.



Gilbert empezó a lo grande, inventando un lenguaje de programación, Graphics Basic. Se trataba de una reescritura de Basic algo más versátil y capaz de mover los sprites con mayor facilidad. El joven Ron, orgulloso de su criatura, envió el proyecto a varias empresas de software. Una de ellas, HESoftware, compró los derechos y decidió meter a Gilbert en plantilla.

Comenzaba su carrera como diseñador de juegos. Creó sencillos arcades hasta que, seis meses después, HESofware entraba en quiebra. Gilbert veía que sus ilusiones y sus proyectos de futuro se quedaban en la calle.

Por extraño que parezca, aquello fue lo mejor que le pudo pasar. De HESoftware a LucasFilms. Comenzaba la leyenda. Gilbert muestra todo su talento cuando comienza a gestar, junto a Gary Winnick, la idea del futuro *Maniac Mansion*.

ZOOM

¿Qué ha hecho?
Maniac Mansion, *El secreto de Monkey Island*, *Total Annihilation* y muchos juegos más.

¿Qué está haciendo?
Actualmente, está retirado del mundo del videojuego.

¿Qué no haría nunca?
Si recupera la motivación, podemos esperar de él casi cualquier cosa, sin límites.

Empeñado en crear una interfaz capaz de brindarle al jugador el mayor número de posibilidades, Gilbert se saca de la manga un nuevo lenguaje: el SCUMM, siglas de Script Creation Utility for *Maniac Mansion*.

Este código ve la luz al mismo tiempo que el primer gran juego de Gilbert, *Maniac Mansion*. Corría el año 1987 y *Maniac Mansion* obtuvo un éxito arrollador. Un juego con humor, buenos personajes, buena trama e innovador sistema de control. Lucas, viendo que Gilbert podría conducirlos hacia el Olimpo, le encarga un nuevo trabajo: adaptar la última película de la saga Indiana Jones.

En manos de Lucas

Año 1990. *Indiana Jones y la última cruzada* confirma un par de cosas: que LucasArts cuenta con un plantel de primera y que las ideas de Gilbert van tomando forma. Tras un desarrollo increíblemente rápido (siete meses), el juego sale a la calle. El éxito le sonríe.

Lo mejor estaba por llegar. Utilizando la experiencia adquirida, Gilbert idea un juego de piratas, monos, fantasmas y vudú. Junto a genios como Tim Schafer, David Grossman y Steve Purcell, Ron recupera un antiguo proyecto y lo convierte en la que para muchos es la mejor aventura gráfica: *El secreto de Monkey Island*.

La secuela, *La venganza de Lechuck*, llegó poco después y sirvió para que Gilbert profundizase todavía más en guión, personajes y tecnología. El resultado fue una segunda parte que, desde nuestro punto de vista, supera al original. Después, en una decisión que no todo el mundo llegó a entender, Gilbert abandonó LucasArts. Tras ocho años de trabajo, Gilbert se marcha y crea Humongous Entertainment, desarrolladora especializada en juegos infantiles.

Poco después, entra en Cavedog. Se aleja de la aventura gráfica para unir fuerzas con Chris Taylor y crear, en 1996, otro mito del videojuego: *Total Annihilation*. Y luego el silencio. Cavedog cierra sus puertas y Gilbert, quizás desencantado, se aleja del mundo del videojuego. Le seguimos echando de menos.



Prince of Persia
Las Arenas del Tiempo™
www.prince-of-persia.com
Totalmente en castellano
Powered by
Toblerone
PC CD-ROM
PlayStation 2
Game Boy Advance
Juégalo en tu móvil en:
www.gameloft.com
12+
www.pegi.info
UBISOFT
BISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI Km. 24. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
2003 Ubisoft Entertainment. Basado en Prince of Persia creado por Jordan Mechner. Todos los derechos reservados. Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment
U.S. y otros paises. Prince of Persia y Prince of Persia Las Arenas del Tiempo son marcas registradas de Jordan Mechner usadas bajo licencia por Ubisoft Entertainment.

NAVIDADES EN JUEGO

Guía del regalo ideal

Por X. Pita

Me lo pido. Prepárate para escuchar esta dichosa frase más de dos docenas de veces. **La Navidad es época** de cenas copiosas, borracheras y horas robadas al sueño. Pero también lo es **de regalos y consumo** en cantidades industriales. Si piensas regalar software, ten en cuenta **las mejores opciones** disponibles **para cada perfil de jugador**.

Está claro que regalar juegos puede ser un perfecto comodín para salir del paso. Pero también puede ser un quebradero de cabeza. Cosas del ser humano, empeñado en ser tan diferente.

Sirva este reportaje como pequeña guía de compra. Hacer inventario de preferencias se nos antoja prácticamente imposible, por eso hemos seleccionado un buen puñado de títulos que se pueden ajustar a los gustos de tu hermano, novio, novia, amigo o sobrina. O tal vez quieras utilizarlo para hacerte un homenaje a ti mismo. No es fácil elegir en una época como ésta, en la que títulos y posibilidades se multiplican en la misma proporción en la que decrecen nuestros ahorros.

Hay de todo. Desde estrategia continuista a juegos de acción con espíritu de vanguardia, pasando por títulos de fútbol que desembarcan por primera vez en nuestro PC o aventuras multiplataforma que pueden ser disfrutadas tanto en videoconsolas como en compatibles. Papá Noel o los Reyes Magos traen el saco lleno de variedad. Tú eliges.

PARA LOS CINÉFILOS



PRECIO: 49,95 €

STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Un juego de película

Probablemente estemos ante el único juego que ha hecho verdadera justicia al universo *Star Wars*. Feliz noticia para los miles de aficionados a la saga (son legión) que estaban viendo como su universo de naves, planetas y carreras de vainas quedaba relegado al ciberespacio (como *Star Wars: Galaxies*) o a los recuerdos de cine y DVD.

Regalar *Caballeros de la antigua República* es apostar a caballo ganador. Las virtudes de este juego, que combina rol, aventuras y acción, son incontables. Pero la que prima por encima de todas es su capacidad para desarrollar una historia de forma que el jugador se sumerja por completo en ella y tenga la sensación de determinar cómo evoluciona la trama. Además, aseguras a quien lo reciba un mínimo de 30 horas tratando de poner paz en la desbarajustada galaxia. Es el mejor juego que hemos visto en mucho tiempo.

Otros juegos de inspiración fílmica a tener en cuenta son *Jedi Knight: Jedi Academy*, también ambientado en el universo *Star Wars*, e *Indiana Jones y la tumba del emperador*. Si lo que buscas es acción con licencia cinematográfica, hazte con *Piratas del Caribe*.



PARA LOS BELICOSOS

CALL OF DUTY

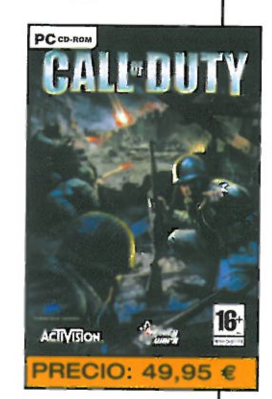
Sin trampa ni cuartel

Puede que deba mucho a *Medal of Honor* y que caiga de lleno en los tópicos género, pero *Call of Duty* se revela, a día de hoy, como el mejor juego de acción en primera persona que toma la Segunda Guerra Mundial como telón de fondo.



Este juego intenso y rápido te lleva de paseo por la vieja Europa que lucha contra los nazis. Tres campañas en las que manejas a un soldado americano, uno británico o uno ruso. Y eso no es todo, la diversión continúa en Internet. *Call of Duty* ya se ha revelado como la nueva sensación en el ciberespacio gracias a su ritmo frenético.

La Segunda Guerra Mundial también sirve de telón de fondo para numerosos juegos de estrategia, entre los que destacan los pausados *Silent Storm* y *Commandos 3*. Ahora bien, si tienes claro que al futuro receptor de tu regalo lo que le gusta es la acción y prefiere las historias castrenses teñidas de ciencia-ficción, añade a tu carrito *Halo: Combat Evolved*. Eso sí, sólo puedes regalárselo a los que tengan un ordenador que supere, y por varios cuerpos, la gama media. Y es que se trata de un juego mayúsculo en todos los sentidos: más guerra, más testosterona, más diseño... y más requisitos.



PRECIO: 49,95 €

PARA LOS DEPORTISTAS

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Japón hecho fútbol

Tienen que venir los japoneses para abrirnos los ojos y enseñarnos a jugar al fútbol. Por lo menos, al de mentirijillas. Saca la alfombra roja y sorprende a tu deportista homenajeado con la mejor recreación futbolera hasta la fecha: *Pro Evolution Soccer 3*. La cosa tiene su gracia: sólo ahora podemos hacernos con un juego que hasta la fecha era exclusivo de las consolas.

Puede que cojee en cuanto a licencias, pero que no cunda el pánico: *PES 3* es configurable hasta en sus más íntimos aspectos y puedes editar nombres, colores y cara de los jugadores. Y cualquier sensación de irrealidad se pierde cuando ves rodar el balón por el césped. Lo malo es que sólo los poseedores de un PC con lector de DVD podrán pegar patadas a este esférico hecho de polígonos.

Como alternativa, puedes arrojarte a los brazos de *FIFA Football 2004*. Este año, por fin, trae novedades dignas de mención. Incluso se comercializa en un pack que también incluye *Total Club Manager 2004*, con el que es posible vivir el mundo del fútbol en todas sus vertientes, tanto desde el campo como desde los despachos.

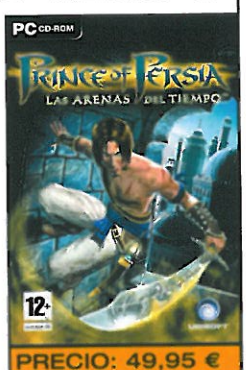


PC DVD KONAMI PRO EVOLUTION SOCCER 3 3+
PRECIO: N/D

PARA LOS NOSTÁLGICOS

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

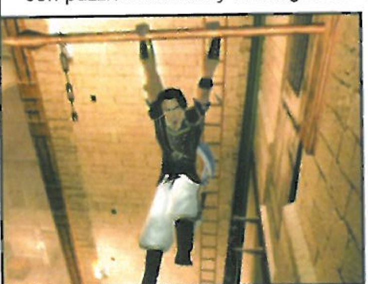
Un clásico al día



PRECIO: 49,95 €

Las arenas del tiempo es ideal para matar dos pájaros de un tiro. Pájaro uno: regalo ideal para los nostálgicos, siempre dispuestos a endosarle al personal aquello de "en los tiempos del Amiga ya se hacían cosas como ésta. Y con dos duros". Pájaro dos: es ideal también para el resto de los mortales. Porque este nuevo *Prince of Persia* pone sobre el tapete el tan cacareado tópico de que cualquier tiempo pasado fue mejor. Si todas las puestas al día de los incunables del software fuesen así, estaríamos dando saltos de alegría.

Las arenas del tiempo es una aventura de las de toda la vida, con puzzles clásicos y enemigos tan estúpidamente valientes que acuden a morir en masa. Eso sí, hasta hay concesiones a la vanguardia: aquí el tiempo se estira y se encoge a voluntad.



Otro gran clásico del que últimamente se ha publicado una nueva entrega es *Tomb Raider. El Ángel de la oscuridad* no está a la altura de *Las arenas del tiempo*, aunque los seguidores de Lara Croft no dejan de aumentar.

PARA LA GENTE DE ORDEN

SPLINTER CELL

Sigilo policial

PRECIO: 29,95 €

Con Sam Fisher, Ubi Soft ha encontrado su particular gallina de los huevos de oro. *Splinter Cell*, el juego protagonizado por el canoso agente de operaciones especiales, combina un elaborado argumento con acción perfectamente dosificada, más centrada en el sigilo y el silencio que en las concesiones al gatillo fácil. Ahora puedes hacerte con este título que aúna gráficos de impresión y jugabilidad precisa por menos de 30 €.



Y hablando de sigilo, los miembros de Red Storm han dado el do de pecho con *Rainbow Six 3*, una de sus mejores incursiones en el género de la acción táctica en grupo. Si prefieres la acción solitaria, nada como decantarse por la vuelta del agente que ha hecho del *bullet time* una forma de vida. *Max Payne 2* es acción a lo grande, exagerada y peliculera.

PARA LOS ADICTOS A LA VELOCIDAD

COLIN MCRAE RALLY 3

Pisando a fondo

A veces no basta con mirar la tele. ¿Cuántos de nosotros tenemos un amigo dispuesto a viajar kilómetros, subir un monte, pasar frío, ponerse al lado de la carretera y ver pasar a dos o tres coches a 120 kilómetros por hora? Los aficionados a los rallies son así, especies de comportamiento incomprensible.

Colin McRae 3 es para ellos. Y también para cualquier otro ser humano dispuesto a disfrutar con un buen juego de coches. El PC no cuenta con demasiados juegos de este tipo, así que un nuevo *Colin* no es sólo anécdota navideña: también es noticia de primera página. *Colin McRae* ha sabido evolucionar a lo largo de los años. Cada nueva parte da un paso en el mejor uso de la física. Esta vez la reproducción de los tramos prácticamente raya la perfección. Nueva temporada, nuevo coche, nuevo copiloto. En total, unas 48 etapas en las que poner a prueba tu habilidad.





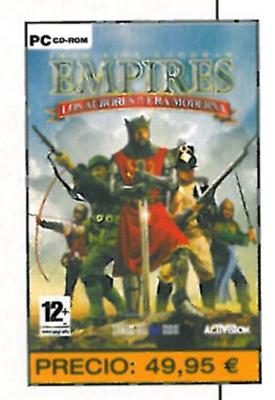
PRECIO: 49,95 €

Y si el destinatario del regalo es de los que se gasta cuatro veces más en los complementos que en el propio coche, *Need for Speed: Underground* es su juego. Además de proporcionar una experiencia al volante vertiginosa, permite alterar tanto elementos mecánicos como estéticos. Parachoques, llantas, faros... El tuning hecho juego.

PARA LOS AMANTES DE LA HISTORIA

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA

Conocer el pasado es entender el presente



PRECIO: 49,95 €

Dale un respiro a tu amigo, ése que vive entre apuntes y libros de texto. Porque los videojuegos también enseñan. Y no sólo a esquivar disparos a la velocidad de la luz. En Stainless Studios se ponen el disfraz de eruditos y vuelven a la carga con otro juego de estrategia en tiempo real dispuesto a combinar rigor histórico con diversión.



Tras repasar la historia de la humanidad con su anterior título, *Empire Earth*, se centran ahora en un período de tiempo mucho más limitado. Desde el año 950 a la Segunda Guerra Mundial. *Empires*, como juego de estrategia, saciará el paladar del más delicado de los usuarios. Ejemplo perfecto de cómo debe evolucionar un género, hace de las tres dimensiones parte de la jugabilidad y no mero escenario decorativo.

Siguiendo con los juegos que usan a partes iguales su gusto por la simulación histórica y la estrategia de corte más tradicional, *Rise of Nations* puede ser una muy buena alternativa. Y puestos a hablar de historia, ¿por qué no de la nuestra? *Imperivm II* recrea las guerras púnicas, con íberos incluidos y con eventos históricos ambientados en nuestras tierras, como el sitio de Numancia.

PARA LOS PILOTOS

IL-2: FORGOTTEN BATTLES

Guerra por todo lo alto



Tal vez no sean muchos, pero existen. Y saben lo que quieren. Decidir qué juego regalas a un aficionado a los simuladores tiene su parte buena y su parte mala. La mala es que puedes meter la pata y agasajarlos con algo que ellos no dudarían en calificar como simulación para preescolares. La buena es que salen tan pocos juegos de este tipo que es difícil no dar en el clavo.

Seguro que aciertas con *IL-2: Forgotten Battles*. No en vano, es la secuela del rey de los simuladores. Batallitas en un cielo caldeado, aviones, nostalgia y buena simulación en la Segunda Guerra Mundial.

Si prefieres la simulación más moderna, apunta otro título: *Lock On: Air Combat Simulator*. Aquí no hay ni nazis ni aliados, sino que los pilotos se ponen a los mandos de aviones rusos o de la OTAN. Otros dos apuntes: *Secret Weapons over Normandy* para los que quieran acción en el aire sin complicaciones y *Flight Simulator 2004: Cien años de aviación* para amantes de la simulación civil.

PC CD-ROM IL-2 FORGOTTEN BATTLES

PRECIO: 49,95 €

PARA LOS GAMBERROS

GTA: VICE CITY

Con armas y a lo loco



PRECIO: 49,95 €

Sólo para adultos, ya te lo advertimos. No es de recibo regalarle a tu primita de 12 años un juego en el que tienes que intimidar a martillazos a los miembros de un jurado o poner bombas en los bajos del coche de un mafioso. Para los demás, *GTA: Vice City* es un juego de lo más edificante que recrea los salvajes y horteras años ochenta desde el punto de vista de un mafioso desalmado. Cientos de miles de personas no pueden estar equivocadas. Su encanto no sólo reside en sus excelentes misiones. La ciudad representada en él es tan terriblemente extensa que recorrerla de arriba abajo ya lleva sus buenas tres horas. Para cualquiera a quien le guste *Scarface*, *Uno de los nuestros* o cualquier parte de *El Padrino* y adore a *Los Soprano*, éste es su juego.

Más diversión gamberra y un punto irreverente: *Worms 3D*. ¿Qué se puedes esperar de un juego que incluye cosas como la Bomba Banana o la SuperOveja Voladora? Pues diversión delirante en la que unos gusanitos con muy mala leche se fulminan unos a otros a ritmo de samba.

PARA LOS LITERATOS

EL RETORNO DEL REY

Tolkien redivivo



Aunque este juego de acción y aventuras cuenta con la licencia de la película y no la de la trilogía literaria, el origen de todo hay que buscarlo en los libros. Así que contribuye a la fiebre. Alimenta las arcas de Peter Jackson y los herederos de Tolkien. Estas Navidades van a volver a ser las de *El Señor de los Anillos*. Puedes apostar lo que quieras a que *El retorno del rey* arrasará en las tiendas. Manda la moda, pero también la calidad.

Te ganarás el favor eterno de cualquiera al que regales un juego como éste. Las batallas son espectaculares y, además, puedes jugar con Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli o Sam. De todos los juegos que recrearán la Tierra Media en nuestro PC estas Navidades éste es el mejor. Si buscas una aventura con un planteamiento algo más infantil, puedes optar por *El Hobbit* y, para estrategas, *La guerra del anillo*.



Más recreaciones literarias, más juegos con protagonista nacido en los libros y traspasado a la pantalla de cine. Harry Potter, el más grande de los héroes infantiles, también tiene juego para encargarle a los reyes magos. Se trata de *Harry Potter: Quidditch Copa del Mundo*. Campeonato mundial de este popular deporte para magos en el que te tienes que hacer con la Snitch Dorada.

PARA LOS VALIENTES



SILENT HILL 3

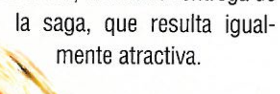
Miedo elevado al cubo

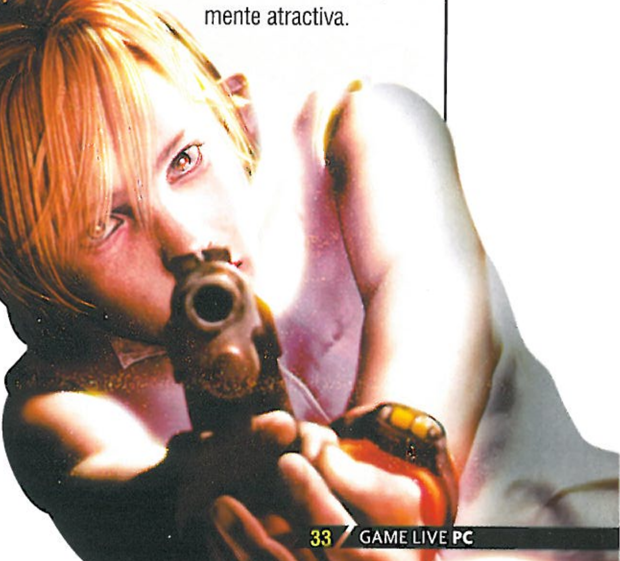


Otro juego que en su día fue exclusiva consolera y hoy asoma la patita en territorio PC. Debe ser cosa de la globalización. Eso sí, como ocurre con *Pro Evolution Soccer 3*, *Silent Hill 3* llega al mercado sólo en formato DVD.

Los afortunados que tengan su equipo a la última podrán disfrutar con la tercera entrega de la mejor saga de terror y supervivencia. *Silent Hill 3* es una excelente aventura sólo para adultos, por lo violento de sus escenas y lo complicado de su trama. Aunque esta última parte se decanta mucho más por la acción que por el uso de la neurona, los aficionados a un tipo de juegos que no acaba de hacerse frecuente en los compatibles tienen aquí un trago de buen vino para calmar su sed.

Si quieres redondear la colección, también puedes regalar *Silent Hill 2: Director's Cut*, la anterior entrega de la saga, que resulta igualmente atractiva.







PARA LOS GALÁCTICOS

HOMEWORLD 2

Hasta el infinito y más allá

En esto del videojuego funciona mucho lo de "si algo va bien, ¿para qué cambiarlo?". Máxima que, mira tú por donde, también se puede aplicar a los regalos navideños. Hay veces en las que se puede jugar sobre seguro: si el destinatario de tu presente disfrutó lo indecible con la primera parte de *Homeworld*, no hay motivos para que no lo haga con su secuela.

De hecho, Relic se ha decantado por hacer un clon de la primera parte. Se han mejorado ciertos aspectos, sí, pero el juego sigue siendo en esencia el mismo. *Homeworld 2* continúa la tradición de estrategia espacial aderezada con banda sonora digna de cualquier chill out. Volverás ser testigo de cómo se porta la historia con los hiigaran, una suerte de judíos intergalácticos que recorren el cosmos buscando algo parecido a un hogar.

Homeworld 2 ofrece una estrategia de corte muy espectacular, lleno de explosiones y colorido. Pero no sólo eso, lo elaborado del guión ayuda a que esta experiencia interplanetaria sea, a la vez, tan extraña y tan familiar. Regalo ideal para aficionados a la saga, aunque los no habituados se pueden llevar una desagradable sorpresa.

PRECIO: 49,95 €

PARA LOS HACKERS

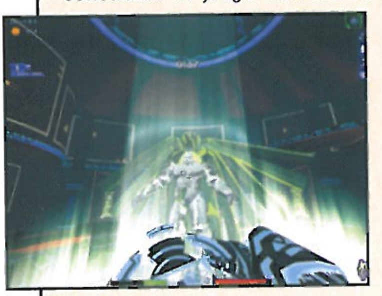
TRON 2.0

Tecnología, virus y colorines

PRECIO: 42,95 €

Lo confieso: jugué y terminé *Tron 2.0* y no me enteré absolutamente de nada. El lenguaje que se usa es tan rimbombante, tan absolutamente tecnificado, tan enrevesado, que uno se pierde entre bancos de datos, puertos de conexión y virus de maléficas intenciones.

Pero lo más curioso es que no importa. Porque Monolith ha construido un juego tan rotundo que aun moviéndote a ciegas se disfruta como lo que es: pura vanguardia y originalidad. Si conoces la película, poco que añadir. Si no la conoces, te aconsejamos que la veas antes.



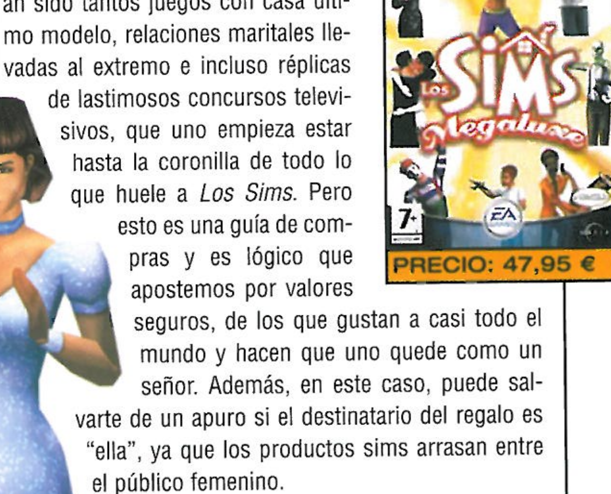
Monolith ha sido capaz de trasladar el delirante universo de Sid Mead a las entrañas de tu PC. Uno no puede más que maravillarse ante tal despliegue de efectos, animaciones y fluidez. Regalo perfecto para aquellos que buscan algo diferente en el videojuego. Eso sí, descarta por completo encontrar también un multijugador acorde con la experiencia para un solo usuario. Nadie es perfecto.

Otro título cargado de connotaciones informáticas es *Enter the Matrix*. Ofrece grandes momentos, sobre todo buenas secuencias de lucha y tiroteos, pero, visto en conjunto no está a la altura de *Tron 2.0*.

PARA LOS EXTROVERTIDOS

LOS SIMS MEGADELUXE

El eterno retorno



PRECIO: 47,95 €

Han sido tantos juegos con casa último modelo, relaciones maritales llevadas al extremo e incluso réplicas de lastimosos concursos televisivos, que uno empieza estar hasta la coronilla de todo lo que huele a *Los Sims*. Pero esto es una guía de compras y es lógico que apostemos por valores seguros, de los que gustan a casi todo el mundo y hacen que uno quede como un señor. Además, en este caso, puede salvarte de un apuro si el destinatario del regalo es "ella", ya que los productos sims arrasan entre el público femenino.

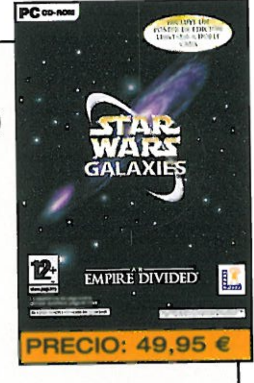
Los Sims Megaluxe te permitirá regalar varios sims a la vez por el precio de uno. El pack incluye el juego original, *las expansiones Más vivos que nunca* y *House Party* y un par de discos con extras repletos de objetos para decorar la casa y hacer que sea la envida del vecino.

Si quieres ir directo al grano, la última expansión es *Magia Potagia*, y si por el contrario lo que quieres regalar es toda la colección, en Centro Mail puedes encontrar el pack *Los Sims: Edición coleccionistas*. Trae todo lo que se ha publicado. Y además, envuelto en una casita de cartón. Una edición muy cuidada que cuesta, eso sí, la friolera de 119,96 €.

PARA LOS CONECTADOS

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

Jedis en el ciberespacio



PRECIO: 49,95 €

Si quieres deshacerte de alguien o convertir su vida social en recuerdo, aquí tienes tu regalo. Llega con retraso y los más avispados ya llevan jugándolo de importación desde hace un buen puñado de meses, pero por fin una editora española se ha decido a sacar el juego en nuestro país.

Galaxies es *Star Wars* para los que adoran los mundos persistentes. Un juego de rol que se vive exclusivamente en Internet y que necesita horas y más horas de dedicación para sacarle algo de jugo. El género está de moda.

Mucho cuidado, porque un regalo como *Star Wars Galaxies* lo carga el diablo. Obviemos su capacidad de adicción, pero ten en cuenta que, pasado el primer mes, los desdichados jugadores deben pagar una cuota mensual por valor de unas tres mil pesetas de las de antes. Y los pagos sólo se pueden hacer a través de tarjetas de crédito tipo VISA. Avisado quedas.

Para evitar cuotas, puedes probar con *Battlefield 1942: Deluxe Edition*, que incluye el juego original y la expansión Road to Rome. Hoy por hoy es el juego de acción que mejores partidas en Internet proporciona.

Tal vez no vendiese todo lo que sus creadores esperaban, pero el primer ***Deus Ex* fue uno de esos juegos que hacen época**. La nueva entrega de la saga **no será una simple secuela**: va a suponer un importante **avance** en muchos aspectos, desde el **tecnológico** hasta el directamente relacionado con el **diseño y** el **concepto**.

Por N. Vico



DEUS EX 2
Invisible War


Parece que la invisibilidad también te oculta de las máquinas.


¡Un menor en un juego potencialmente violento!


La iluminación en tiempo real produce sombras amenazadoras.


La interfaz sólo se despliega en pantalla cuando la necesitas.

Tan rico y original era *Deus Ex* que ni siquiera hubo consenso a la hora de asignarle una categoría genérica: ¿era un juego de rol, una aventura de acción, un juego de acción en primera persona? En realidad, era todo eso y mucho más. Se trataba de un tipo de experiencia interactiva que combinaba diferentes fórmulas y estilos de juego con el objetivo de que el usuario decidiese cómo quería jugarlo.

Su secuela, *Invisible War*, va a llevar a sus últimas consecuencias esta decidida apuesta por la flexibilidad y el diseño abierto. No sólo vas a disponer de una casi absoluta libertad de movimientos, también podrás determinar el desarrollo de la historia. De tus acciones dependerá, por ejemplo, quiénes son tus enemigos y quiénes no. En palabras del creador del juego, Warren Spector, "aquí no hay enemigos en el sentido convencional, sino gente que te cae bien o mal o a la que le caes bien o mal, siempre en función de tus decisiones".

Misterios por resolver

Quienes completaron *Deus Ex* sabrán que tenía tres posibles finales. Eso plantea un primer interrogante: ¿cómo va a continuar la historia? Spector lo aclara: "En realidad, los tres finales del primer juego tuvieron lugar: te fusionaste con la máquina convirtiéndote en una especie de dios, desactivaste la red global y, además, permitiste que la sociedad secreta continuara gobernando el mundo desde la sombra". Unos veinte años después de los acontecimientos de *Deus Ex*, en un mundo que aún se recupera de una conspiración global y una terrible guerra, *Invisible War* presentará una serie de facciones enfrentadas que tratarán de ganarse la lealtad del jugador a toda costa.

En la primera fase del juego, asistirás a una secuencia en la que un individuo activa un misterioso artefacto en plena calle de una gran ciudad. De su interior emana una extraña sustancia que comienza a expandirse rápidamente engulléndolo todo a su paso. El pánico se desata y la gente intenta ponerse a salvo. Los integrantes de una organización que vigilaba al individuo tratan de huir en helicópteros desde la azotea del edificio donde trabajan. Muchos perecen por el camino.

En medio de este caos, una mujer contempla impávida la catástrofe desde la azotea. En el último momento, antes de ser alcanzada por la sustancia, realiza un salto vertical de más de diez metros para subirse a un helicóptero. En palabras de Spector: "El juego te plantea interrogantes desde el principio. ¿Por qué esa mujer lo mira todo con esa indiferencia? ¿Cómo ha sido capaz de efectuar semejante salto? ¿Por qué, cuando empiezas a jugar, escuchas una explosión en el edificio y te dicen que no pasa nada? Te haces todas

Entrevista a Warren Spector, director de Ion Storm
"HABRÁ CUATRO FINALES POSIBLES Y NINGUNO ES FELIZ"



Spector puede estar incubando el juego más completo y flexible que se recuerda. Pronto podrás juzgar por ti mismo.

GAME LIVE: ¿A qué género pertence *Invisible War*?
WARREN SPECTOR: A ninguno en concreto. No es un juego purista, su filosofía es poner al jugador al mando, que haga lo que quiera y decida cómo quiere que se desarrolle la historia. Es un juego de diseño abierto, como *Caballeros de la Antigua República* o *GTA 3*.
GL: ¿Qué papel juega la historia en este diseño tan flexible?
W.S.: Tiene protagonismo, pero pasado el primer tercio del juego, que es la fase de adaptación a su universo, tú decides cómo se desarrolla y qué final tiene.
GL: Por tanto, ¿habrá múltiples finales?
W.S.: Ciertamente, cuatro finales y uno más secreto, pero no voy a desvelar nada, es mejor descubrir los misterios de *Invisible War* jugándolo. Sí diré que ninguno de los finales es feliz.

estas preguntas y debes buscar las respuestas. A medida que avances, surgirán nuevos interrogantes que resolverás antes o después".

Gran parte de lo que suceda a partir de este momento dependerá de ti. Los primeros niveles te van a introducir poco a poco en el mundo de *Deus Ex* y la forma de interactuar con él. Pero pronto empezarás a tomar decisiones. El primer escenario es Seattle, una inmensa ciudad dividida en dos niveles y donde encontrar ás todo tipo de cosas. Podrás invertir todo el tiempo que quieras visitando cafeterías, apartamentos, bares o discotecas y hablando con distintos personajes.

En un momento dado, tendrás que volar a El Cairo. Para hacerlo debes contratar a un piloto entre varios disponibles. Si haces caso a una de las facciones y accedes a realizar una misión para ellos, escogerás a uno en concreto. Una vez contactado, te contará que su nave está confiscada por culpa de unas deudas de juego, así que te encaminas hacia la "sede" del prestamista para solucionar el problema. Al llegar, hay un guardia en la puerta. Hablas con él, le explicas los motivos de tu visita y sigues sus instrucciones para subir al cuarto piso, donde te esperan para atenderte. Decides pagar la deuda del piloto, una cantidad razonable, y continuar tu camino.

Tendrás una libertad de movimientos casi absoluta y podrás determinar el desarrollo de la historia

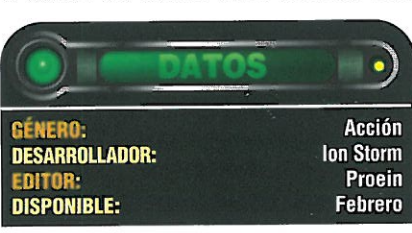
Claro que podrías haber solventado la papeleta de otra forma: matas al guardia con tu rifle de francotirador, ocultas su cuerpo en un contenedor de basura, fuerzas la cerradura de la puerta del patio, fuerzas otra cerradura un poco más allá, tomas el control de las cámaras y las torretas de seguridad, eliminas a todo el mundo y recuperas la nave. También puedes entrar a saco disparando a todo el mundo, o robar la nave con el mínimo posible de bajas o... ¿Quién sabe? Sólo tú decidirás cómo quieres recuperar esa maldita nave y ahí estarán todos los elementos necesarios para que lo hagas como quieras.

Decisiones morales

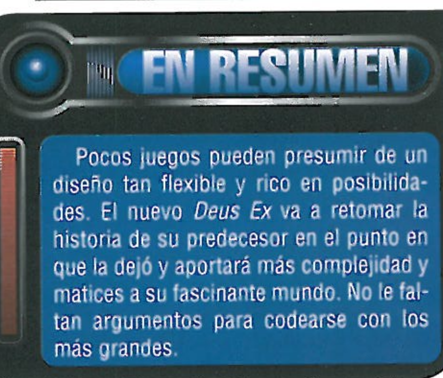
Spector lo explica con claridad meridiana: "¿Quiénes somos nosotros para decirle al jugador cómo tiene que jugar? Si compro un juego que me obliga a disparar todo el rato y no me gusta esa forma de jugar, lo dejo. Si cojo uno de sigilo que me impide relacionarme con otros personajes y me aburre, lo dejo. *Invisible War* te deja jugar como quieras, incluso alternando y combinando formas de hacerlo. Puedes acabarte el juego sin matar absolutamente a nadie o matando a todo el mundo".

También el mundo de *Deus Ex* es flexible. Los personajes que lo pueblan reaccionarán de distinta forma con tu personaje según las decisiones que hayas ido tomando. Por ejemplo, alguien te puede pedir que robes algo y que mates al propietario del objeto, mientras que otro te pedirá el objeto simplemente y un tercero que mates al individuo en cuestión. Será imposible satisfacer a los tres, así que debes calcular qué haces, con quién te enemistas y a quién dejas contento.

Además, los escenarios serán muy reales y se prestarán a infinitas tácticas y estrategias. ¿Un ejemplo? Ahí va. Estás en un pasillo patrullado por un guardia. Te agachas y te asomas por una esquina creyendo



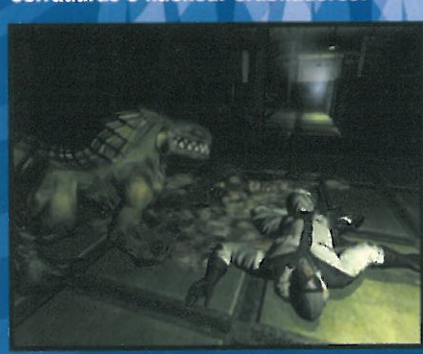
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Ion Storm
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Febrero



Pocos juegos pueden presumir de un diseño tan flexible y rico en posibilidades. El nuevo *Deus Ex* va a retomar la historia de su predecesor en el punto en que la dejó y aportará más complejidad y matices a su fascinante mundo. No le faltan argumentos para codearse con los más grandes.



Una herramienta multiusos para forzar cerraduras o hackear ordenadores.



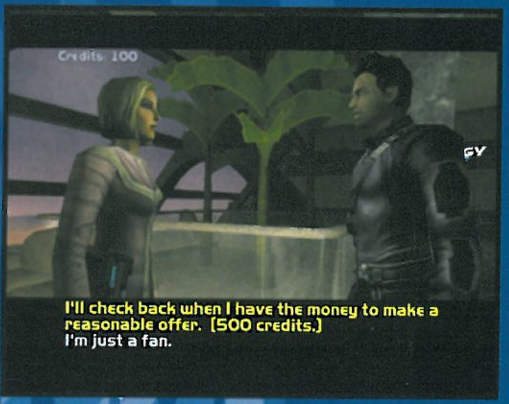
Pobre animalito, llevaba días sin probar bocado.



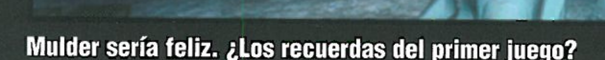
La arquitectura es igual de asombrosa en los escenarios exteriores que en los interiores.



¿Contra qué o quién dispara ese hombre? ¿Le ayudas, le matas?



Las conversaciones ofrecerán una cantidad limitada de respuestas.



Mulder sería feliz. ¿Los recuerdas del primer juego?

que le vas a coger desprevenido y por la espalda, pero te lo encuentras de frente y comienza el tiroteo. Los nervios provocan que una bala perdida rompa una tubería de las decenas que recorren las paredes del pasillo. Por desgracia para el guardia, era la tubería del gas y una llamarada imponente le envuelve. Los gritos atraen a otros guardias, así que decides probar suerte con el resto de tuberías. Vaya, la primera era un conducto de vapor que provoca una intensa niebla en el pasillo. Nadie ve nada: la superioridad numérica del enemigo ya no es un problema.

Por arte de magia

Sigues avanzando y llegas a una habitación con una escalera de mano y unas cuantas cajas. Te diriges hacia la escalera y, sin querer, golpeas la bombilla que cuelga del techo. Te quedas alucinado contemplando cómo la sombra de la escalera y tu propia sombra se deforman y se mueven de forma totalmente realista con el balanceo de la bombilla. Unos pasos te sacan de tu asombro. Son de varias personas. ¿Qué hacer?

Apilas las cajas y te ocultas tras ellas. O te agazapas en el rincón más oscuro de la habitación esperando a que baje el primero por la escalera para pegarle un tiro. Ah, hace ya rato decidiste incorporar a tu cuerpo una mejora biotecnológica que te permite ser invisible. Una gran sonrisa te ilumina la cara mientras seleccionas el icono y disfrutas de tu nueva condición. Los guardias llegan, miran y se van.

En lugar de habilidades, tu personaje podrá ir incorporando a diferentes partes de su cuerpo diversas mejoras biotecnológicas. Unas te permitirán hacerte invisible, otras ver a través de las paredes o extraer fuerza vital de los enemigos caídos para reponer la tuya. Unas consumirán energía bioeléctrica y otras no, así que tienes que dosificar muy bien tus reservas en todo momento. También tus armas (casi todas tendrán un modo secundario de fuego) se podrán modificar con distintas prestaciones y potencias de disparo, como por ejemplo un desestabilizador que derrite el cristal.

Invisible War supondrá una experiencia de juego radicalmente diferente a lo que estás acostumbrado. Su diseño es totalmente innovador y su tecnología sólo comparable a las de *Halo 2* y *Doom III*. ¿Quién da más?


LA VERSIÓN OFICIAL DICE QUE HE MATADO AL PRESIDENTE.....
Y LOS HECHOS
BANG!
ASÍ LO DEMUESTRAN....
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE.
©2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
©2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud - Lombard S.A.). "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Microsoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.



En Crytek **han asumido** un reto de altura: **editar un juego** de acción **que compartirá estantería** y espacio en discos duros **con** títulos de campanillas como ***Doom 3*** o ***Half-Life 2***. Tan formidable competencia **exige un esfuerzo fuera de serie, y** en esta compañía alemana **parecen** más que **dispuestos a asumir el reto**.



Tanto *Far Cry* nos dejó con buen sabor de boca y cansancio en los ojos.



Los hermanos Yerli en los extremos y Chris Auty en el centro: un gran equipo.

FAR CRY

Por S. Sánchez



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Crytek
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Marzo

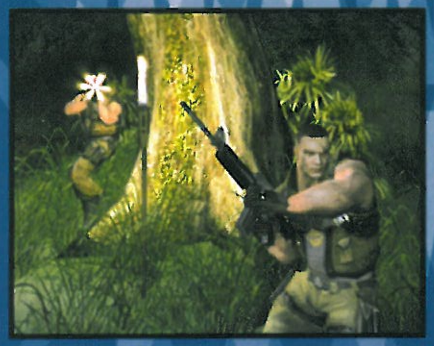


EN RESUMEN

Far Cry tiene una inmensa tarea por delante: hacerse un nombre entre los mejores juegos de acción. Aún es pronto para sacar conclusiones sobre su jugabilidad, pero la demo tecnológica a la que hemos tenido acceso es una de las mejores que jamás hemos visto tanto a nivel gráfico como de física o IA.



La coordinación de los mercenarios dependerá de sus oficiales.


Uno corre y el otro le cubre. Estos tipos van a ponerte las cosas difíciles.


Si usas un arma que haga mucho ruido, alertarás a los enemigos cercanos.

Son apenas las cuatro de la tarde y ya está oscureciendo en Coburg, un pueblo alemán a pocos kilómetros de la frontera checa. Los habitantes de esta sombría población se encierran en sus casas en cuanto el sol se pone. ¿Todos? No, un puñado de valientes resiste ahora y siempre a la oscuridad y el desánimo. Son los miembros del equipo de desarrollo de Crytek, que saben que tienen un futuro gran juego entre manos y están invirtiendo en su acabado casi tantas horas como tiene un reloj.

Coburg tal vez sea un lugar ideal para trabajar en la intimidad más estricta. Se trata de un pueblo sin apenas interés y a más de 200 kilómetros de cualquier aeropuerto internacional. Las distracciones no abundan, así que los hermanos Yerli y sus compañeros de estudio pueden centrarse en el trabajo. Nuestro primer contacto con la versión de *Far Cry* que está a punto de salir de la incubadora se produce en una sala con retroproyector y 16 ordenadores conectados en red. En las pantallas, fases de la campaña individual del juego. En concreto, dos misiones que jugamos hasta dejarnos la vista.

Guerra en Micronesia

La presentación del juego empieza con un breve resumen de la línea argumental. Una vez más, nos cuentan la historia del marinero Jack Carver, que acompaña a una bella



periodista a una remota isla del archipiélago de Micronesia. El juego empieza cuando el bote de Jack es destruido y Val (la periodista), secuestrada. El marinero decide rescatar a la juntaletras y vengar lo del bote, que ya es algo personal. Esa ansia rescatadora y vengadora le enfrentará a los mercenarios que pululan por la isla.

Según Cevat Yerli, presidente de Crytek, "el argumento es de apariencia sencilla, pero las sorpresas se suceden en cuanto empiezas a avanzar en el juego". Como es lógico, Yerli prefiere no dar más detalles sobre esa evolución de la trama, aunque podemos anticiparte que pronto toparás con enemigos menos convencionales y más inquietantes que los mercenarios del principio.

Lo que ya está más que claro a estas alturas es que *Far Cry* va a ser uno de esos juegos que hacen correr ríos de tinta. Las posibilidades de su motor y el uso de la técnica del *polybump* le aseguran un sitio en la historia de la alta tecnología aplicada a los juegos. Como dice Christopher Natsuume, jefe de producción de *Far Cry*, "basta con seguir durante cinco segundos cualquier momento del juego para darse cuenta de que se trata de *Far Cry*". Y es que el juego tiene una personalidad estética que lo hace inconfundible, algo de lo que muy pocos títulos pueden presumir.

Tuercas y arandelas

El motor CryEngine tiene muchas virtudes, aunque algunas son de tipo puramente técnico y dejarán indiferentes a los profanos. Mucho más relevante es que va a permitir escenarios enormes que podrán ser escudriñados con la ayuda de unos prismáticos o la mira de un rifle. Como consecuencia de ello, podrás ver a un soldado enemigo a dos kilómetros de distancia. No te será posible eliminarlo desde tan lejos, pero sí estudiar sus movimientos.

Otros resultados espectaculares tienen que ver con la física de los objetos, adaptada a cada uno de los elementos individuales que aparecerán en los escenarios. Todo lo que veas podrá moverse, siempre en función de su peso. De esta manera, podrás hacer cosas como convertir los bidones en armas arrojadizas.

Si algo se nota en el trabajo realizado por Crytek es la voluntad de estar a la última en términos tecnológicos. Para ello, están aprovechando al máximo las características de las más recientes tarjetas gráficas. En la presentación (que se realizó con equipos de gama alta y con el nivel de detalle al máximo) se apreciaba que, en



Éste es uno de los escenarios multijugador del modo deathmatch.

Rara vez se crean modelos tridimensionales tan buenos con tan pocos polígonos.



Las islas del Pacífico servirán de escenario para nuevos enfrentamientos.

LO QUE VES ES LO QUE JUEGAS



Chris Auty es un completo desconocido, pero ha diseñado niveles para juegos como *Half-Life: Counter Strike*, *Counter Strike: Condition Zero*, o *007: Nightfire*. Los hermanos Yerli pusieron en sus manos el editor de *Far Cry*, llamado Sandbox, y le pidieron que crease un escenario en tiempo récord. Bastaron tres días para que diseñase uno de una calidad abrumadora, tanto en el apartado gráfico como en la física de los objetos o la inteligencia artificial, lo que demuestra el nivel de este editor. Según nos explicó Auty, Sandbox es el Lego del siglo XXI, ya que permite ensamblar piezas de forma sencilla para obtener resultados variados y sorprendentes. Esta poderosa herramienta permite incluso crear entornos 3D con el mismo motor del juego. Con una sola tecla, puedes hacer que tu personaje los pruebe moviéndose e interactuando en ellos. Una maravilla que pronto se convertirá en juguete preferido de los aficionados a los mods.

ocasiones, los movimientos de objetos y personajes perdían algo de fluidez, aunque los programadores insistieron en que se trata de una versión no optimizada y que el producto final no presentará este tipo de problemas.

En lo que a la física individualizada de objetos se refiere, ésta no se activará a menos que decidas interactuar con el objeto en cuestión. De esta manera, el equipo ahorrará recursos. Pero el mejor ejemplo de optimización es el uso de la técnica del *polybump*, una patente de Crytek por la que se están empezando a interesar otras compañías de desarrollo. Consiste en aplicar texturas de alta resolución sobre modelos bajos en polígonos de forma que éstos parezcan muy realistas y ricos en detalles sin por ello exprimir la capacidad de la tarjeta gráfica y la CPU.

Listos como el hambre

Otra característica prometedora es la inteligencia artificial de los enemigos. Hace muy poco publicábamos en esta revista que *Call of Duty* marcaba un nuevo estándar en este apartado, pero parece claro que pronto va a salirle un más que serio competidor. Desde el principio, te sorprenderá descubrir que los enemigos se cubren con eficacia, se coordinan y, además, ¡te cazan! No hay rutas prefijadas: cada uno de ellos se mueve a su libre albedrío, como si de verdad fuese un ser humano que busca sus mejores opciones en situación límite. Además, ven y oyen lo que sucede a su alrededor y actúan en consecuencia. Si te localizan, irán a por ti. Por si esto fuera poco, son auténticos maestros del sigilo y se las arreglarán para rodearte sin que te des cuenta.

Está claro que Far Cry va a ser uno de esos juegos que hacen correr ríos de tinta

Con una herramienta como ésta entre manos, parece lógico que a Crytek le lluevan solicitudes de compañías que quieren utilizarla. Tal y como explica Cervat Yerli "ya hay tres contratos en marcha, dos para juegos de rol multijugador masivo y otro para un juego de acción, pero por ahora centramos nuestros esfuerzos en completar *Far Cry*. Si acaba siendo tan bueno como esperamos, se convertirá en la carta de presentación ideal. Para nosotros y para el motor".



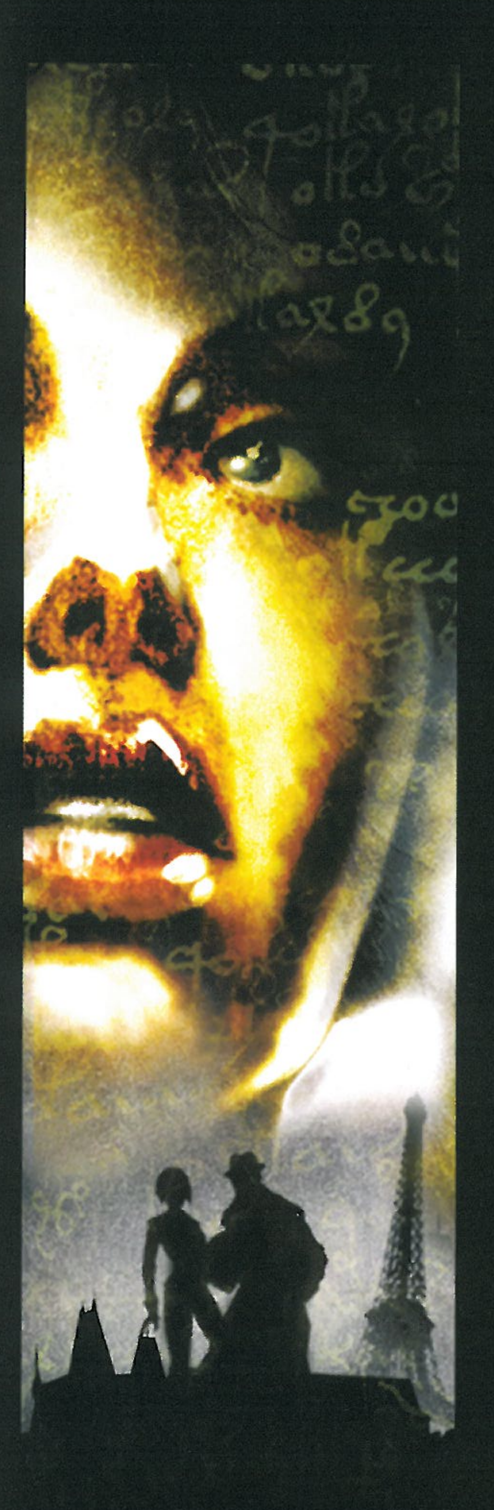
Deberás cubrirte en todo momento: los mercenarios están bien equipados.

Tras darle un buen repaso a la opción individual, tuvimos oportunidad de jugar unas cuantas partidas en el modo multijugador. Según pudimos ver, permitirá a 32 jugadores enfrentarse en opciones de juego diversas, incluido un modo de asalto que viene a ser una especie de captura de la bandera por objetivos. Entre las posibilidades del modo multijugador, estará la de manejar cinco de los vehículos también disponibles en la campaña individual.

La última de las sorpresas fue que el juego incorporará un editor llamado Sandbox. Cervat Yerli lo considera pieza clave en la apuesta del juego: "Gracias a él, *Far Cry* podrá ir mejorando para competir de tú a tú con los juegos de acción de renombre que aparezcan en un futuro próximo". Una espléndida guinda para un juego que promete tener de todo. Se perfila como uno de los títulos a seguir en los próximos meses.



Mejor no destruyas todos los vehículos: algunos podrán utilizarse.






12+
www.pegi.info










XBOX


PROEIN





Por J. Font

IMPERIVM 2
La conquista de Hispania



GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Haemimont Games
EDITOR:	FX Interactive
DISPONIBLE:	Diciembre

EN RESUMEN

La evolución consiste en mejorar lo mejorable y quedarse con lo que ya funcionaba. Ésta es la sabia política que se está siguiendo con *Imperivm II*, y el resultado promete. El juego va a añadir algo de dinamismo a su fórmula y detalles que presagian una jugabilidad más elaborada.

Los íberos siguen en su cerro, **asilvestrados** y montaraces. **Ha llegado el momento de avanzar** hacia el sur al mando de las legiones del Imperio. Aunque, si lo prefieres, **también podrás dirigir a Aníbal** y su ejército de barbudos y paquidermos.

Hace un año, el primer *Imperivm* nos dio la oportunidad de resistirnos a los romanos o conquistar la Galia echándole un cable al ilustre Julio César. Creamos un ejército de impresión, peinamos los escenarios y acabamos con los galos, incluida la aldea de Armorica que Goscinny y Uderzo consideraban irreductible. Ahora el conflicto se traslada más al sur, a la península Ibérica. Se acabaron los quesos cremosos y llega la hora de la tortilla de patata. Pronto podremos empezar a romper los huevos.

Con el nuevo escenario, aparecerán también nuevas civilizaciones, los íberos y los cartagineses, que se van a unir a galos y romanos. Todos ellos harán avanzar una trama basada en acontecimientos históricos, empezando por la invasión de Sicilia, el paso de los Alpes o el sitio de Numancia.

Dispondrás de dos campañas, una con los cartagineses y otra con los romanos. La


Desembarcar en África es como hacerlo en Normandía, pero sin cañones.


Los romanos intentarán imponer el orden táctico de sus formaciones.


El Senado romano te asignará objetivos de campaña.


Vuelve la saga que inyectó dinamismo a la estrategia bélica.

primera se va a basar en las andanzas del caudillo Aníbal Barca y consistirá en cruzar el estrecho de Gibraltar, apoderarte de la península Ibérica y, después, marchar sobre Roma cruzando Pirineos y Alpes con elefantes incluidos. Con Roma, deberás desembarcar en tierras hispánicas y quebrar la resistencia de íberos y cartagineses. El asedio al cerro de Numancia será una de las batallas clave.

El signo de los tiempos

Para definir el estilo de juego que propone esta secuela, los desarrolladores han acuñado un nuevo concepto: conquista en tiempo real. Esta nueva receta (bueno, nueva sólo a medias) consiste en prescindir de árboles tecnológicos, recolección de recursos y construcción de edificios para ir acumulando unidades. En resumen, que vendrá a ser lo que ya ofrecía la primera entrega, sólo que con algo más de inmediatez y dinamismo: estrategia directa, continuada y sin complicaciones.

Para incrementar tu volumen de recursos disponibles, deberás capturar los edificios en los que se encuentran. Habrá cuatro tipos de fortines diferentes, y su asedio y asalto posterior será una de las claves para mantener tu ejército en permanente evolución.

Las andanzas de romanos y cartagineses están siendo reproducidas con fidelidad y atención al detalle

Como las unidades no son fáciles de reponer, el juego premiará tu capacidad para minimizar las bajas otorgando a las que sobrevivan una serie de puntos de experiencia. Cuanto más (y mejor) combatan, más experimentadas serán y más aumentará su eficacia. Gracias a esta característica, la victoria no dependerá sólo de si dispones de efectivos más numerosos: un grupo con un alto nivel de experiencia puede derrotar a otro con mayor número de unidades. También irá en esa línea la presencia de héroes y unidades dotadas de habilidades especiales.

En líneas generales, los desarrolladores se han esforzado en podar las ramas de lo que suele ser un juego de estrategia en tiempo real y quedarse con el tronco estratégico, sin apenas elementos que distraigan al jugador de lo que ocurre en el campo de batalla. Para ello, se ha incluido un sistema de reclutamiento automático: un icono siempre visible te permitirá poner el proceso en marcha y hasta adiestrar a las unidades ya reclutadas.

Buena parte de las mejoras que incorporará el título están destinadas a potenciar las opciones tácticas y dinamizar el diseño estratégico. Las rutas de avituallamiento seguirán siendo decisivas, como en el juego anterior. Se trata de asegurar las tuyas y atacar las ajenas para reducir la capacidad de las tropas enemigas del frente.

El control de los fortines será muy importante por razones de geoestrategia (asegurar las principales rutas), pero también porque dispondrás de una opción que te permitirá recaudar tributos en ellos de manera automática. Eso sí, podrás utilizarla sólo una vez por partida, con lo que deberás esperar a un momento avanzado, cuando tengas un buen número



CARTAGO Y ROMA

Las guerras púnicas fueron un espectacular choque de trenes en el que romanos y cartagineses lucharon por el control de la cuenca del Mediterráneo. La parte final de la contienda enfrentó a dos grandes caudillos militares.



ANÍBAL BARCA

Fue elegido general tras la muerte en combate de su padre Amílcar Barca y su cuñado Asdrúbal. Tras cruzar los Alpes con su ejército de elefantes, se plantó ante Roma, pero no pudo quebrar la resistencia de la ciudad y tuvo que retirarse. Los refuerzos que solicitó al consejo de ancianos cartaginés nunca llegaron.



ESCIPIÓN EL AFRICANO

Heredero de una saga de generales. Su tío desembarcó en Ampurias para cortar la línea de suministro de Aníbal mientras su padre intentaba contener el avance cartaginés. Él fue el encargado de apoderarse de la península Ibérica y desembarcar en África para (al mando de 50.000 hombres) destruir Cartago.



Los héroes y la experiencia de las unidades tendrán un papel importante.



Los poblados y fortines asegurarán el suministro de recursos.

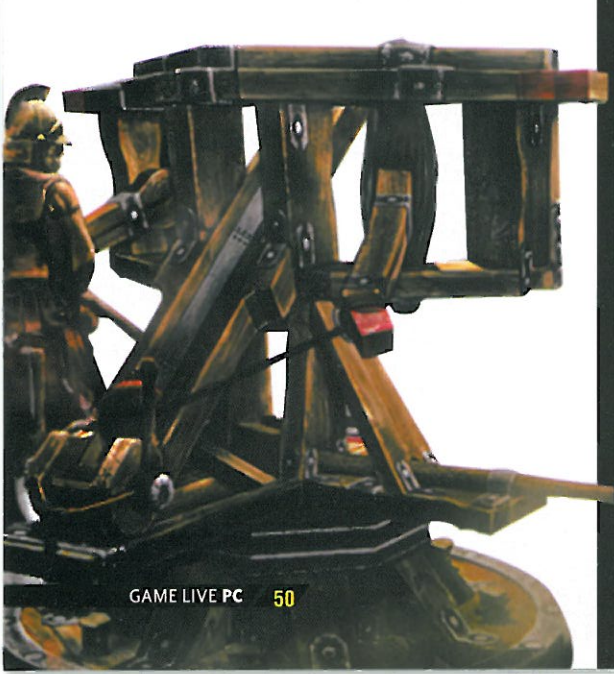
de fortines a tu disposición. Una vez ejecutada, tardará un tiempo en llevarse a cabo. El enemigo sabrá el tiempo que resta para que esto ocurra y podrá planificar el asalto a los transportes de oro para arrebatarte el monto de la operación antes de que éste llegue a tu ciudad.

Lucha sin cuartel

En cuanto a los combates, esta vez habrá subgrupos dentro del ejército de cada héroe. Eso permitirá una gestión en combate más eficaz, potenciada por la introducción de una pausa táctica ideal para asignar órdenes con calma. Al formar subgrupos deberás tener en cuenta que éstos irán al ritmo de las unidades más lentas de la formación. Esto hará que pierdan movilidad, pero también evitará que se dispersen. Cuando llegue la hora de entrar en combate, podrás seleccionar unidades concretas para que, por ejemplo, la caballería abandone la formación y pase al ataque. Tampoco faltarán opciones de asedio con maquinaria bélica pesada, cuya creación correrá a cargo de la tropa, tal y como ocurría en la anterior entrega.

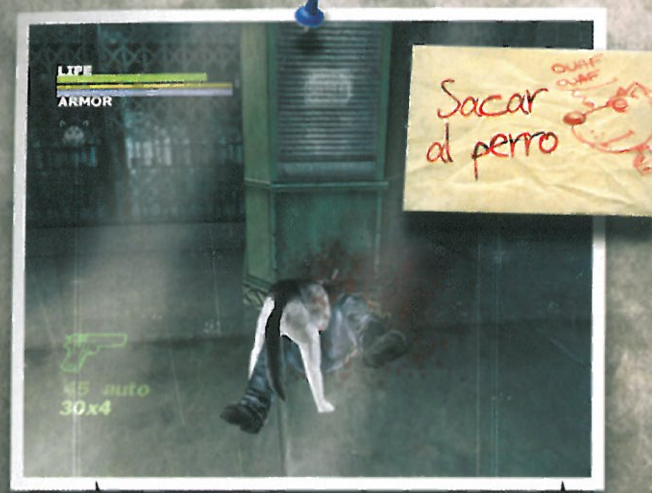
En el caso de las estructuras defensivas, los desarrolladores incluso han previsto la posibilidad de seleccionar el objetivo a atacar por tus torres de defensa, un detalle práctico e innovador.

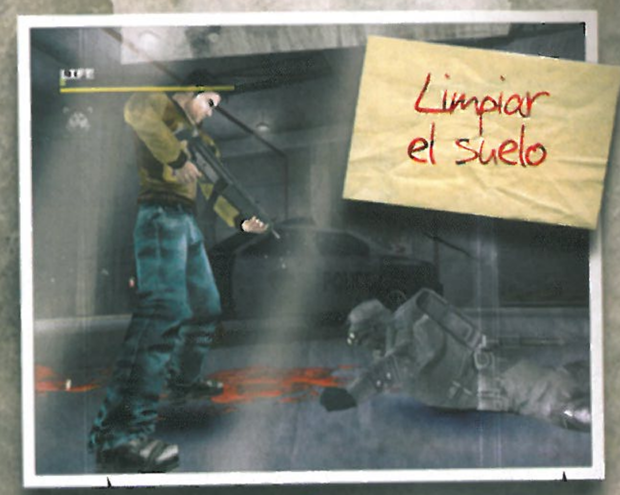
Pero si de algo va a ir cargada esta nueva entrega (además de estrategia), es de historia antigua fidedigna y bien recreada. Las andanzas de romanos y cartagineses están siendo reproducidas con fidelidad y atención al detalle, con lo que disfrutarás de la presencia de unidades como los honderos baleares o los guerreros íberos con sus espadas "falcatas". Incluso asistirás a momentos históricos en los que se pronuncian frases célebres. El notable trabajo de documentación ha permitido reproducir la arquitectura e indumentaria de la época. No falta alguna pequeña concesión o inexactitud, pero puede decirse que es mucha la dosis de historia interactiva que podrás encontrar en el juego.



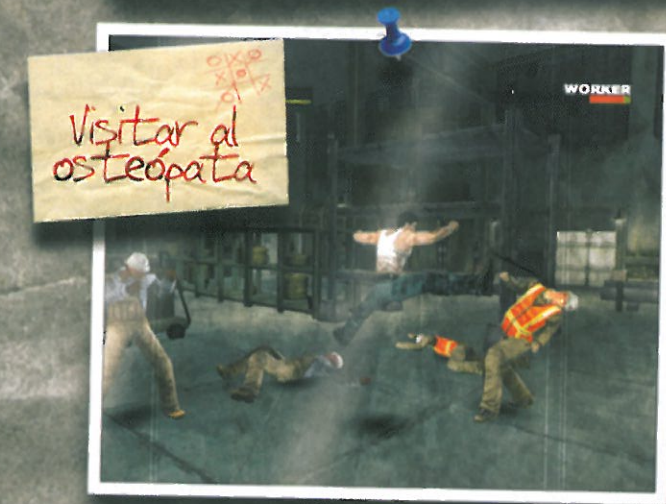
El mapa táctico te permitirá ver todo el escenario.

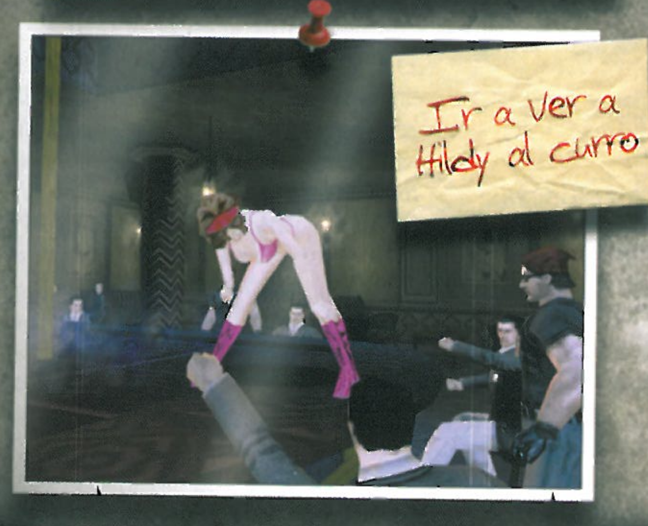
AGENDA del día

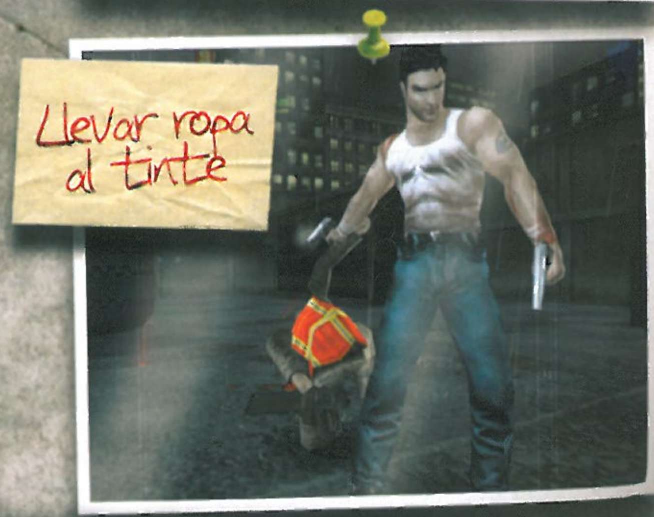












ERRADICA LAS AMENAZAS CON RAPIDEZ Y ELEGANCIA EN UNA PRODUCCIÓN GENIAL, BASADA EN LAS PELÍCULAS DE ACCIÓN AL ESTILO HONG KONG

- MANEJA A TU COMPAÑERO CANINO EN LA SOMBRA PARA QUE ATAQUE A LOS ENEMIGOS, RECUPERE ARMAS Y DESCUBRA EXPLOSIVOS.
- CAUSA DAÑOS DEVASTADORES CON UN INMENSO ARSENAL DE PODEROSO FUEGO.
- MENGUA LAS LÍNEAS ENEMIGAS GRACIAS A LAS HABILIDADES DE SALTO DEL ESTRATÉGICO "SLOW-MOTION".



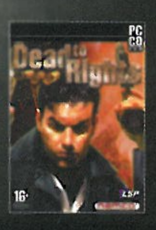


namco LSP Hip GAMES









Por S. Sánchez



ARMED & DANGEROUS

A veces nos da por pensar que el mundo de los juegos está empezando a tomarse demasiado en serio a sí mismo. El realismo casi fotográfico **que** permiten **las nuevas tecnologías empieza a arrinconar a los juegos imaginativos, coloristas y delirantes**. Juegos **como éste**.



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Planet Moon Studios
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Febrero

EN RESUMEN

¿Qué podía esperarse de un estudio de desarrollo con el humor delirante de Planet Moon? Pues eso, una completa locura con situaciones delirantes y personajes a los que falta más de un tornillo. La originalidad de las armas y las disparatadas situaciones permitirán quintales de diversión extravagante.

El péndulo de la acción no deja de oscilar entre la simulación realista y la filosofía arcade. *Armed & Dangerous* se sitúa cerca del segundo de estos extremos, el de la acción desenfadada, sin la menor pretensión de realismo.

El juego es fruto de la colaboración entre LucasArts y Planet Moon Studios. Es decir, una auténtica multinacional de la diversión interactiva y los creadores de juegos como *Earthworm Jim*, *MDK* o *Giants*. Por lo visto hasta ahora, *Armed & Dangerous* va a tener puntos de contacto con el último de esos títulos.

El nuevo juego de Planet Moon lleva en fase de preproducción desde invierno de 2001. El primer paso consistió en desarrollar una nueva versión del motor Amityville, creado para *Giants*, lo que asegura una clara continuidad a nivel estético entre ambos (hay que recordar que *Giants* tenía un alto nivel gráfico) y al mismo tiempo permite mejoras de consideración.



Que no te asusten los tiburones: éstos forman parte de tu loco arsenal.



Destruye que algo queda. Aunque sean cuatro tristes piedras.

El amo del mundo

En el plano argumental, *Armed & Dangerous* no tiene nada que ver con *Giants*. Esta vez va a tratarse de organizar un movimiento de resistencia contra la tiranía de un perverso rey que aspira a dominar el mundo. La composición del grupo de resistentes será uno de los atractivos del juego, gracias sobre todo al fino sentido del humor que suele exhibir Planet Moon. Los tres primeros tipos que van a unirse a tu banda de desarrapados son auténticos desechos sociales sin un gramo de cerebro. Eso te quedará claro desde la secuencia de vídeo en que los verás por primera vez, digna de un *sketch* de Monty Python. Más tarde, se les unirá una jovencita que resultará ser vital para derrotar al malvado rey.

La historia va a desarrollarse en un mundo de fantasía, pero los escenarios en que estarán ambientadas las 21 misiones son de aspecto tirando a cotidiano: montañas cubiertas de nieve, bosques profundos o acantilados bañados por la lluvia.

Mucho más original va a resultar la forma de comportarse de tus personajes. Manejarás al principal, un tipo llamado

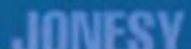

Deberás rescatar a los ciudadanos con arsenales que recuerdan a los de *Giants*.


El tamaño no marcará la diferencia en los combates.

Gravedad suspendida: todo será posible en *Armed & Dangerous*.

ARMADOS, LOCOS Y PELIGROSOS

Hazte a la idea: estos tipos no son nada normales. Vas a manejar un escuadrón de locos de atar, verdadera carne de frenopático.

ROMAN
Protagonista del juego y un tipo del todo imprevisible, sobre todo a causa de su complicada infancia. Es un experto en explosivos y un maestro del hurto.

Q1-11
Este robot formaba parte de la guardia de honor del rey. Un buen día probó una taza de té y descubrió que estaba en el bando equivocado. Es la fuerza bruta del grupo.

JONESY
El mejor amigo de Roman y también un buen experto en explosivos. Todo un carácter: corto en estatura y también en paciencia.



REXUS
Un antiguo vidente de prestigio que sufrió un traumatismo craneal. Ahora vive sumido en la locura, aunque conserva parte de sus poderes.



Roman, pero tus compañeros te echarán un cable en algunas fases y podrás darles órdenes básicas, como proteger una zona o cubrirte las espaldas.

Fuego cruzado

Los enemigos y las armas disponibles se proyectan como los grandes atractivos del juego. Entre los primeros encontrarás desde soldados con cerebro de concursante de Gran Hermano a unidades especializadas, incluidas moles blindadas que parecen un cruce entre patos y los AT-ST de *La guerra de las galaxias*.

Los enemigos y las armas disponibles se proyectan como los grandes atractivos del juego

En cuanto al arsenal de armas disponibles, empezarás manejando un rifle básico, pero sólo será cuestión de tiempo que caigan en tus manos lanzacohetes y demás ingeniería bélica. Junto a armas convencionales como un rifle francotirador o un arma automática, puedes contar con juguetes delirantes como el cañón tiburón. Esta maravilla dispara un auténtico tiburón que se hunde en el suelo (sólo se ve la aleta), persigue a los enemigos y los ataca por sorpresa. Tampoco está mal la caja que crea agujeros negros que engullen todo lo que encuentran a su paso, aunque nuestra preferida es la granada que pone los escenarios boca abajo, literalmente, de manera que el que no se sujeta cae hacia el cielo y luego al suelo de nuevo. Un detalle tan absurdo como genial.

Además, el entorno del juego será especialmente sensible a las explosiones, por lo que podrás arrasar con prácticamente todo lo que veas en el escenario. El único impedimento que vas a encontrar será de tipo "moral": al finalizar la misión, te penalizarán si has hecho un uso indiscriminado de la violencia, arrasando, por ejemplo, casas de civiles inocentes o añadiendo nueva fauna a la lista de especies en vía de extinción.

La jugabilidad en sí será bastante sencilla, con alternancia de fases de avance y destrucción y otras de rescate. Las más originales pueden ser aquellas en que deberás contener a hordas de enemigos en avance suicida a los mandos de una torreta defensiva. Todo parece indicar que el juego no incluirá opciones multijugador y, desde luego, su fórmula parece de una sencillez excesiva para los tiempos que corren, pero es evidente que *Armed & Dangerous* tiene su atractivo y puede dar muchísimo juego a medio plazo.


Tus compañeros te echarán un cable siempre que puedan.

VICTORIA

No será la primera vez que rijas el destino de **un país** y debas convertirlo en toda una potencia en un periodo de tiempo determinado. **Eso sí, muy pocas veces lo habrás hecho con semejante** nivel de profundidad y **fidelidad histórica**.

Por N. Vico

Paradox es un estudio especializado en complejas simulaciones de gestión, con atención especial a factores políticos, sociales y económicos. Así eran producciones como *Europa Universalis* y *Hearts of Iron*. *Victoria* va a ir en la misma línea. Se tratará de un juego de expansión situado en un marco histórico muy concreto (1836-1920) y centrado en la diplomacia, el militarismo y el comercio.

Deberás escoger cualquier nación de la época y convertirla en potencia mundial. Si quieres jugar una campaña más corta, podrás elegir que ésta empiece en 1861 o en 1914. A través de la diplomacia, podrás sellar alianzas o resolver conflictos sin llegar a un enfrentamiento abierto, aunque la guerra siempre será una opción. La economía, la industrialización y el desarrollo fortalecerán tu país y producirán una muy buena impresión en las demás naciones, aunque tal vez despierten la envidia de tus vecinos. Y claro, siempre tendrás la opción de lanzarte a crear un imperio colonial.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Paradox
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Diciembre

EN RESUMEN

Puede tratarse de la más elaborada versión informática de juegos de tablero estilo *Risk*. *Victoria* ofrecerá una gestión tan detallada y profunda como el jugador sea capaz de asumir, y tendrá muy en cuenta aspectos políticos, económicos y de alta diplomacia. Un simulador de gestión cargado de promesas.

La elección del país al principio del juego marca el nivel de dificultad. Inglaterra era una gran potencia del siglo XIX, lo que significa que será más fácil lograr el objetivo que si eliges, por ejemplo, Haití.

El mundo es tuyo

Como suele suceder en los juegos de este corte, los gráficos serán funcionales y discretos y una elaborada inteligencia artificial determinará lo que sucede. Esto incluye una reproducción fidedigna de los acontecimientos históricos y también de las personalidades y ambiciones de los líderes políticos del momento.

Victoria ha heredado el sistema de combate de *Hearts of Iron* y la diplomacia de *Europa Universalis*, que experimentarán notables mejoras. Ambos aspectos pueden también simplificarse notablemente si el jugador opta por dejar la microgestión en manos de los asesores y centrarse en el diseño estratégico global.



La infraestructura ferroviaria será fundamental para el desarrollo.



¿Será inevitable la Primera Guerra Mundial?

Aunque *Victoria* va a venir cargada de historia universal de la buena, el jugador tendrá la oportunidad de alterar el curso de los acontecimientos con sus acciones y decisiones, por lo que podrán producirse situaciones de juego que dejarían lívidos a los estudiosos de la historia del periodo. Además de la campaña, *Victoria* incluirá un modo multijugador para un máximo de 24 jugadores en red o a través de Internet, con un sistema especial para guardar las partidas, que se prevén largas.



Las colonias pueden garantizar el suministro de recursos.



A LA VENTA EL 26 DE NOVIEMBRE
PAUL WALKER TYRESE EVA MENDES
2 FAST 2 FURIOUS
A TODO GAS 2
CONTENIDOS EXTRA
• Sin Límite de Velocidad*
• La escuela de conducción de los actores*
• Las mejores escenas rodadas por los mejores especialistas*
• Cómo se grabó la banda sonora con Ludacris*
• Tomas falsas*
• Escenas eliminadas*
• Cómo transformar tu coche al estilo A todo gas*
• Entrevistas con los actores*
• Las mejores escenas de coches*
• Entre "A Todo Gas" y "A Todo Gas 2"*
• Comentarios del director*
• DVD-ROM
*Subtítulos disponibles
UNIVERSAL
© 2003 MIKONA PRODUCTIONS GmbH & CO.KG. All Rights Reserved. © 2003 UNIVERSAL STUDIOS. All Rights Reserved.



ANÁLISIS A LA CONTRA

COMMANDOS 3

Yo creía que los contraanálisis servían para dar puntos de vista diferentes sobre el mismo juego en el caso de que no todos los analistas consultados tuviesen la misma opinión. Vamos, así solía ser en vuestra revista cuando erais un poco más malos y "cañeros" y os temblaba menos el pulso a la hora de cargaros un juego que lo mereciese. En *Commandos 3* veo que habéis hecho una excepción, porque hay un análisis largo y dos contraanálisis y todos dicen más o menos lo mismo: que si el mejor de la saga, que si patatín y patatán. Bien, pues para eso no hacía falta que escribiesen tres personas, si es que las tres van a estar de acuerdo. Para que haya una opinión discrepante, os diré que el mejor de la serie, para mí, es el segundo. Vamos, sin discusión. Éste no es más que el primero un poco puesto al día, para que dé el pego como novedad. Bueno, cuestión de gustos, pero da rabia que parezca que hay consenso cuando yo sé que somos muchos los que pensamos que no era para tanto.

Kikitza (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



La redacción de *Game Live* se concentró en el campo y estuvo estudiando nuevos fichajes para la revista.

No esperéis ni un gramo de espíritu navideño en esta Cuenta Atrás. Como somos un hatajo de contestatarios y resentidos, todo eso del turrón, la fraternidad babosa entre gente que se desprecia y el tipo gordo y hortera que le da latigazos a los renos nos trae al pairo.

Faltan cuatro semanas:

Xan recibe el encargo de escribir un reportaje sobre "Navidad y videojuegos". "¿Cómo?", se pregunta el gallego, "¿que han hecho juegos de acción táctica en que hay que infiltrarse en Laponia y estrangular a Papá Noel y yo no me he enterado?". Pues no, pedazo de insensato, se trata de que escribas una guía de compras bajo nuestra más estrecha supervisión.

Faltan tres semanas:

Los criterios de puntuación son un tema recurrente de discusión en la revista. ¿Somos demasiado duros o demasiado blandos? Como la selección española, nosotros también nos concentramos. Lo hicimos durante un fin de semana en una masía aislada de la Cataluña profunda. Como era de esperar, no se llegó a ninguna conclusión coherente.

Faltan dos semanas:

Hubo elecciones. Hay quien opina que ganaron los de siempre, con menos votos y más escaños. O viceversa, no se sabe muy bien. También ganaron otros que no eran los de siempre pero que quieren pactar con los de siempre (o no...). En fin, esto es tan complejo que nos preguntamos por qué nadie hace un *tycoon* de tejemanejes post-electorales.

Falta una semana:

Sánchez ha estado en un pueblo inhóspito de la frontera entre Alemania y la República Checa para ver *Far Cry*. Allí ha constatado que lo de desarrollar juegos no es tan fardón ni tan relajado como él creía. Esos tipos pringan festivos y fines de semana y hacen más horas que un reloj. Vamos, como en *Game Live* hasta hace nada.

Hora cero:

Bueno, ahora que ya hemos cerrado este número, haremos una pequeña concesión a la galería. Viva el turrón, viva el espíritu navideño, viva la fraternidad babosa entre... No, mejor viva la fraternidad a secas. Que sí, que nosotros también tenemos nuestro corazoncito y nos gusta la perspectiva de pasar unos días con la familia, tumbados a la bartola.

JUGADORES HABITUALES

J. FONT
S. SÁNCHEZ
G. MASNOU
E. ARTIGAS
J.J. CID
O. GARCIA
J. RIPOLL
M.A. GONZÁLEZ
X. PITA
A. GUERRA
D. VALVERDE



Este mes continúa la aglomeración de juegos buenos, de esos que pasan mucho tiempo en tu disco duro. Parece que las distribuidoras echan el resto en Navidad, justo cuando el resto de mortales echamos el hígado por la boca y tiramos la casa por la ventana.



EL BUENO

Caballeros de la Antigua República es uno de esos juegos en que la línea que separa el bien del mal está muy diluida: un par de decisiones poco meditadas pueden llevarte a un lado o a otro. Eso sí, los buenos son esforzados defensores de una república seriamente amenazada por hordas fascistoides. No pasarán.



EL FEO

Íbamos a elegir como feo del mes al tipo ese de la perilla y las babuchas, el que presume de ser príncipe de Persia, pero nuestras novias dicen que eso no es más que envidia. Así que apostaremos por un valor seguro, una galería de malos que cotizan muy al alza en la bolsa de la fealdad: los de *Silent Hill 3*.



EL MALO

Los japoneses son muy malos, casi nefastos, jugando a fútbol del de verdad, pero son geniales creando juegos inspirados en él, así que habrá que buscar la fuente del mal en otro sitio. ¿Qué tal en *El templo del mal elemental*? Después de todo, sus malos son maquiavélicos y te van a complicar bastante la vida.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.

Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma
Textos de pantalla
Voces

Web http://www.ixo.es



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: BioWare • EDITOR: Proein • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +12

Este juego **permite hacer dos afirmaciones tan rotundas** y lapidarias **como verdaderas**. La primera, que **es el mejor juego** basado en el universo ***Star Wars***. **Y** la segunda (incluso más trascendente), que estamos ante **uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Así son las cosas**, así te las contamos.

Star Wars CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIII 1,6 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC: No
- LAN: No
- Internet: No

Idioma
- Textos de pantalla: Español
- Voces: Inglés

Web www.bioware.com/games/knights_old_republic



Por J. J. Cid

VEREDICTO

Pocos títulos han conseguido llegar tan alto. Éste marca el futuro camino a seguir por aquellos que entienden el ocio electrónico como algo más que diversión de usar y tirar. Demuestra que el videojuego es el formato perfecto para contar historias desde el mejor ángulo posible: desde dentro.

9,5



He jugado en el lado de la Luz. También he probado a ser la peor persona de la galaxia. Dos partidas, dos formas de encarar los quintales métricos de embriagadora diversión que ofrece este juego. En total, cerca de cien horas de deambular galáctico que me dejan la certeza de que estoy ante algo realmente grande. Un juego en el que me he sumergido como nunca antes. La grandeza de este título no reside en los típicos cánones en los que nos fijamos cuando analizamos un juego. No, éste sobresale por su capacidad para contar una historia de personajes, una historia de intrigas. Una historia magnífica en la que nosotros nos erigimos en conductores absolutos de la trama.



Rol por definición

Es irrefutable que *Caballeros...* es ante todo un juego de rol. Basa el diseño de la aventura, el avance de los personajes y el tratamiento de sus acciones en reglas básicas de rol, para ser más exactos, en la versión d20 del juego de rol de mesa de *Star Wars*. Pero encasillar este juego en un solo género es a todas luces injusto.

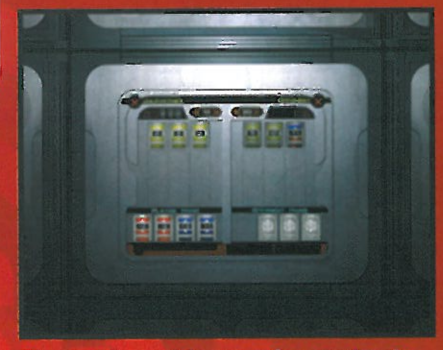
No es riguroso decir que los momentos de acción, las partes de aventura y las decisiones estratégicas en combate son sólo condimentos, porque cada una de las fases ofrece una experiencia de juego independiente que va más allá de los límites de la etiqueta "rol". Resumiendo, que sí se trata de rol, pero concebido con una flexibilidad y una vocación de convertirlo en juego total que lo hace atractivo para seguidores de todos los géneros. Para amantes de los videojuegos.

Cuesta proponer un escenario atractivo. La tensión de la trama tiene que mantenerse





En esta época, Tatooine seguía plagada de moradores de las arenas.


El pazaak es el juego más popular de la galaxia.


Compartiremos con Bastila algo más que bellos atardeceres.



Un Jedi debería ser capaz de conducir un trasto así con los ojos cerrados.

Casi diría que el argumento es el mejor que ha tenido jamás un producto Star Wars

al alza durante toda la aventura y eso es realmente complicado. Tan complicado que al juego le cuesta cerca de diez horas crear y consolidar un entorno adecuado desde el que hacernos vivir historias.

Empiezas siendo un paria enrolado en la flota de la República. El destino, como siempre, te pone en situación y te fuerza a afrontar amenazas que parecen muy superiores a tu capacidad.

Después de las guerras Mandalorianas, la flota Sith se ha hecho realmente poderosa y ha entrado en conflicto directo con la República. Pero existen personajes que pueden desnivelar estas hostilidades. Personajes como Bastila, que posee un extraño don denominado Meditación de Batalla con el que puede poner contra las cuerdas a la poderosa flota Sith. O personajes como Dark Malak, que se lanza a la caza de Bastila, consciente como es de que de ello depende el curso de la guerra. Y, sobre todo, personajes como el tuyo, de cuyas decisiones y actuaciones depende el destino de toda la galaxia.

El peso de la trama

Tal vez me exceda, pero casi diría que el argumento del juego es el mejor que ha tenido jamás un producto de la franquicia *Star Wars*, incluidas las películas de la primera trilogía. Es su historia, pero también es la historia de sus personajes. La forma en la que el juego te introduce en la vida y milagros de cada actor, principal o secundario, de esta gran ópera galáctica es sencillamente soberbia. Sus precursores más directos pueden ser producciones procedentes de Japón (*Final Fantasy* y similares), pero no dudes que éste es el juego occidental que más y mejor trabaja la personalidad, la

SILENCIO, SE RUEDA

Por X. Pita

CONTRAANÁLISIS

Con su excelente guión, el corazón de este juego bombea historias, pequeñas anécdotas... Por eso me han seducido tanto las misiones secundarias. No son necesarias para terminar el juego, pero sí para convertirlo en una obra maestra. *Caballeros de la Antigua República* es también un poco de esperanza. Demuestra que *Star Wars*, pura *space opera*, no es sólo Jar Jar Binks y trasnochadas nuevas trilogías. George Lucas debería coger un avión y visitar las oficinas de Bioware antes de lanzar al viento un nuevo "silencio, se rueda".

ÉPICA VANGUARDISTA

Por J. Ripoll

CONTRAANÁLISIS

Al principio, los gráficos. Luego, los personajes. Más tarde, la acción. Un par de horas con él y ya coleccionas motivos para considerarlo juego del año. Pero hay uno que lo lleva mucho más lejos. El uso que hace de la moralidad. De hacer que por primera vez el jugador se sienta culpable al matar o robar a alguien. Y si no fuese por una dificultad que cae en picado al final de la aventura y algunos errores técnicos, estaríamos ante algo más que el primer gran paso de un arte que ya empieza a saber andar.

Europa 1400
The Guild

EDICIÓN DE ORO





EUROPA 1400 + PACK DE EXPANSIÓN

POR PRIMERÍSIMA VEZ, CON LA AMPLIACIÓN DEL PACK OFICIAL OFRECEMOS ESTA MULTIGALARDONADA SIMULACIÓN DE VIDA EN LA EDAD MEDIA JUNTO CON 2 CDS







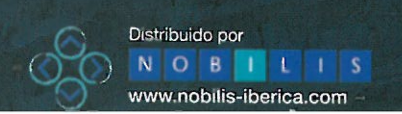


Es el 1400, año de nuestro Señor. En Europa, a finales de la Edad Media, cada vez más ciudades se liberan de las garras de la aristocracia y consiguen independencia, poder y riqueza.
En esta época tan apasionante, llegas a la gran cuidad para probar fortuna. Depende de ti... puedes escoger la trayectoria profesional de un comerciante honrado, de un siniestro guardián de cementerios o de un sacerdote poco fiable.

—— O ——

Una combinación hábil de gestión, simulación y estrategia en tiempo real • 15 tipos especiales y diferentes de comercio, en 6 ciudades medievales
Más de 35 oficios diferentes y 75 tipos de trayectorias profesionales • Opciones multijugador para hasta 8 jugadores









historia y las características de su galería de protagonistas.

Este elenco de personalidades ejemplarmente diseñadas se entremezcla con la trama principal inventando una forma de desplegar el argumento como no habíamos visto en ningún otro juego. Las aventuras secundarias se llevarán la mitad de tu tiempo de juego, pero al mismo tiempo harán que gane en profundidad y matices la persecución de tu objetivo principal.

Todo este despliegue literario se quedaría en nada si no se asentase sobre un buen diseño de juego. En este sentido, *Caballeros...* recurre a su herencia rolera y propone puzzles y situaciones que pueden tener más de una única solución.

La forma en que vayas definiendo las habilidades de tu personaje influye en la manera en que afrontarás las distintas situaciones de juego. Además, cada decisión concreta influye en tu alineamiento moral. El camino más rápido no siempre es el más adecuado, éticamente hablando. Así, tu caída, remontada o lucha contra el Lado Oscuro no depende de acciones específicas, sino de la actitud general mostrada a lo largo de la aventura.

El apartado técnico del juego pasa totalmente desapercibido. No lo interpretes como una crítica, sino como el reflejo de mi experiencia como jugador: si no tuviese que dedicar unas líneas a este apartado, ni siquiera me hubiese fijado en él de tan metido en el juego como estaba.

Eso sí, tras fijarme, no puedo sino confirmar que, también en este punto, el juego es sobresaliente. La interfaz de usuario es sencillamente perfecta (ya lo era en la versión Xbox) y sus gráficos y efectos sonoros rebasan ampliamente los de la mayoría de títulos contemporáneos.

LABERINTO DE PASIONES

Pocos juegos ofrecen un elenco de personajes tan dispares como éstos. Según cómo vayas evolucionando, puedes formar parte de un auténtico grupo de egos en conflicto.

BASTILA SHAN
Ella lleva toda la carga argumental del juego. Es deseada y temida al mismo tiempo por su extraño poder Meditación de Batalla.



JOLEE BINDO
A este ermitaño le encuentras en las Shadowlands de Kashyyk. Está entrenado en las artes Jedi. Su estado mental es toda una incógnita.



MISSION VAO
Esta joven Twi'lek ha sobrevivido junto con su compañero Zaalbar en la Ciudad Baja de Taris. Entre ella y el wookiee existe una fuerte amistad.



CARTH ONASI
Este legendario héroe es tu primer compañero en el juego. Su talante desconfiado te irritará más de la cuenta.

T3-M4
Droide de comunicaciones que adquirirás en Taris. No hay código que se le resista. Le sacarás poco partido.

ZAALBAR
Procedente de Kashyyyk, no abandonará a Mission por nada del mundo. Su pasado es más bien oscuro, como ya descubrirás.



CARDEROUS ORDO
Es un mercenario Mandalorian cuyo código ético ha acabado vendido a los créditos galácticos. Con su ayuda, escaparás de Taris.

HK-47
Si buscásemos un ejemplo de lo que es una máquina de matar, HK-47 sería el más idóneo. Uno de los cazadores más temidos de la galaxia.

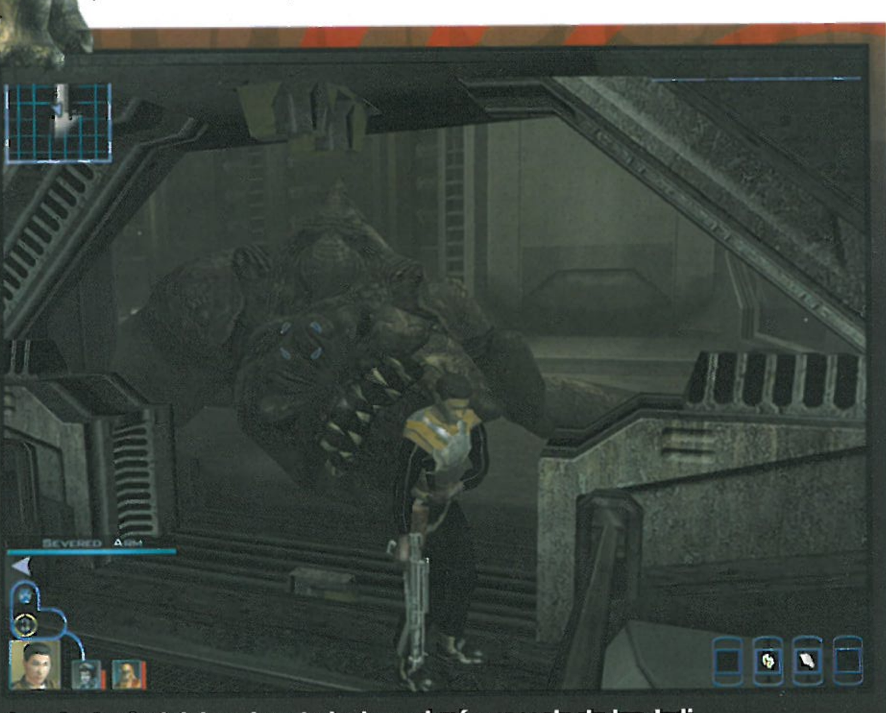
JUHANI
Entrenada en la Orden Jedi, se ha visto tentada por el Lado Oscuro de la Fuerza. De ti depende su redención o su final.

Un universo creíble

Despunta la cuidada recreación de los mundos en los que te mueves. Como ya sucedía en la saga de George Lucas, cada mundo tiene una gama de colores estandarizada. Cada planeta hace suya una tonalidad específica que le otorga una ambientación única y perfectamente diferenciada.

Al servicio de la experiencia total quedan también los minijuegos (carreras de swoop, manejo de torretas defensivas, juego de cartas tipo siete y medio) y los animados combates en los que te enfrascas. Los primeros otorgan variedad al desarrollo del juego y los segundos dejan en la retina intensas fases bélicas recreadas con vistosos efectos de luces.

Se puede criticar que los gráficos sufran de algún que otro fallo extraño en algunas situaciones, que la inteligencia artificial de tus compañeros no esté del todo depurada o, ya puestos, que falte un modo multijugador (a todas luces innecesario, dada la calidad del producto y las horas de juego que ofrece). Pero todo esto queda eclipsado ante esta experiencia única, esta inmersión rica, sobrecogedora y emocionante en el universo *Star Wars*.



Semejante rival deja exhausto incluso al más avezado de los Jedi.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Konami Tokyo • **EDITOR:** Konami • **PRECIO:** N/D • **PEGI:** +3

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Si creías que este curso futbolístico **iba a ser como todos los anteriores**, te has equivocado. **Ha llegado un nuevo alumno** a la clase. Se llama ***Pro Evolution Soccer 3***, **es hijo de Konami**, y es un estudiante aventajado. Acaba de llegar y ya **se le ha subido a las barbas al** mismísimo maestro ***FIFA***. ¡Qué desconsideración!

Por D. Valverde

Konami ha vuelto a los compatibles. Y lo ha hecho con la intención de resarcirse del decepcionante desembarco de *ISS3*. Esta vez, lo que lleva en las alforjas es una gran conversión de la tercera entrega de su saga de simulación deportiva más rigurosa y realista. *Pro Evolution Soccer 3* (conocido en Japón como *Winning Eleven 7*) es el último trabajo del estudio de desarrollo de Konami Tokyo, liderado por el genio nipón Shingo Takatsuka, y no tiene nada que ver, que quede claro, con la saga de los *ISS* (también de Konami, pero del estudio de Osaka).

Porque mientras los *ISS* simbolizan el arcade futbolero en estado puro, los *Pro Evolution* se erigen como la quintaesencia de la simulación ultrarrealista. Y eso es precisamente lo que emana de cada trozo de césped de este excelente *PES3*. Un fútbol táctico y lleno de exigencia, una simulación flexible y metódica, capaz de enganchar tanto a los no iniciados como a los auténticos virtuosos del pad y del balón.

Porque este *PES3* es un simulador de fútbol en toda regla, fácil de jugar y difícil de dominar, realista y exigente como el fútbol de verdad, pero a la vez tan increíblemente adictivo que te será difícil (créeme) despegarte del pad en eones. Olvídate de tus amigos, de tu vida social, de tu pareja, de tus otras aficiones. Si *PES3* cae en tus manos, no tendrás tiempo para nada más. Tu mundo se limitará a una pantalla surcada arriba y abajo por un balón de fútbol.

Ese esférico objeto de deseo

Desde el principio, queda claro que el juego ha sido convertido a PC con un mimo y un conocimiento de causa ejemplares, aunque se publica en DVD, así que olvídate de él si no tienes lector de este formato. Esta vez, Konami ha tenido el detalle de implementar en el menú de pantalla la posibilidad de elegir entre resoluciones gráficas que oscilan desde los 640 x 480 hasta los nada desdeñables 1.280 x 1.024.

A pesar de ello, es evidente que los gráficos son propios de un juego de consolas. El modelado de los jugadores es más que correcto, pero el detalle de las texturas y de sus expresiones faciales no alcanzan la excelencia de *FIFA 2004*. En este sentido, tampoco ayuda que los uniformes y vestimentas de los futbolistas no sean los oficiales, ya que algunos diseños "cantan" más de lo deseado. Tampoco entendemos por qué no aparecen árbitros ni jueces de línea durante los partidos (sólo aparecen al enseñar una tarjeta), ni



Algunos cracks como Ronaldinho están magníficamente representados.



La cámara lejana es la menos espectacular, pero la más práctica.





Los árbitros no perdonarán las duras entradas como ésta. Ándate con ojo.



Los forcejeos entre jugadores están fielmente representados.

cuál es la razón por la que Konami ha hecho desaparecer misteriosamente los banquillos y a todos sus inquilinos (léase entrenadores, suplentes...).

También se pueden apreciar puntuales caídas de la tasa de frames cuando se juega a resoluciones altas y se amontonan muchos jugadores en cualquiera de las dos áreas, así como problemas gráficos que afectan a las repeticiones de las mejores jugadas (*clipping*, colisiones mejorables...).

El diseño de los estadios está a la altura de lo exigible, pero en ningún caso sorprende por su calidad suprema. Además, la representación del público de sus gradas (con sus robóticos movimientos de marioneta en 2D) está bastante por debajo del nivel de calidad del conjunto.

El terreno de juego, contrariamente, presenta un aspecto formidable, y tanto los distintos tipos de césped (representados con todo lujo de detalles) como los diferentes grados de iluminación (día, noche, soleado...) añaden un innegable toque de distinción al entorno de juego. Hay que destacar también la magnífica recreación de las redes de las porterías, que se mueven fantásticamente y de una manera totalmente creíble en función de la potencia y la naturaleza del disparo.

Movimientos desequilibrantes

Pero si en algo hay que darle matrícula de honor a Konami es en el apartado de las animaciones y movimientos de los jugadores. Quitando algunos errores sin importancia, todas las animaciones de los modelos 3D de los futbolistas exhiben un grado de perfección nunca antes visto en un juego de fútbol. Mención especial para los guardametas, cuyas palomitas y despejes son dignos de los mejores elogios. El efecto de la inercia en carrera está perfectamente recreado, lo que da un extraordinario nivel de realismo a los



La mayoría de clubs tienen nombres tan esperpénticos como éstos.

movimientos de los jugadores. Y que te quede claro: cualquier movimiento que se te pueda ocurrir realizar sobre un campo de fútbol de verdad está contemplado casi con toda seguridad en este *PES3*. El juego está pensado para ser jugado con un pad dual analógico (como el de PlayStation2), aunque tienes la opción de redefinir los controles a tu gusto (bien por Konami). De esta manera, podrás realizar todo tipo de regates con el botón R2 (croquetas, bicicletas, sombreros...), llevar a cabo un amplio surtido de fintas (como dejarte pasar el balón por debajo de las piernas o amagar un chute o un pase), efectuar impresionantes vaselinas, paredes, remates de bolea o hasta la genial *cuchara* con patente de Raúl. Todo es posible en *PES3*. Pero tenlo presente: este control profundo y flexible requiere práctica, paciencia y un concienzudo entrenamiento (sobre todo en niveles difíciles). Sólo así podrás sacarle todo el jugo al título de Konami, y descubrir de esta manera cuántas toneladas de FÚTBOL se esconden en su interior.

LOS NOMBRES PROPIOS

A falta de Ronaldos y Ronaldinhos, Konami ha dejado la batuta en manos de dos profesionales discretos y eficaces. Un árbitro y un comentarista son los auténticos cracks mediáticos de este *Pro Evolution Soccer 3*.

PIERLUIGI COLLINA

El prestigioso árbitro italiano es la imagen de portada del juego, reafirmando así su condición de rey del silbato. Tiene incluso página web: www.pierluigicollina.it. Lo que resulta sorprendente (y paradójico) es que Konami haya ignorado casi por completo la figura de los árbitros dentro del terreno de juego.

GUILLEM BALAGUÉ

Junto a Roberto Martínez, Guillem Balagué es el responsable de comentar las jugadas. Este periodista, que ha trabajado para El Mundo, Marca o Skysports.com entre otros, es un gran apasionado de la historia y todo un experto en fútbol internacional.

Fútbol del bueno

Este *PES3* es capaz de ofrecer, por encima de todo, un apartado jugable verdaderamente espectacular. La IA de los jugadores, a excepción de algunas lagunas en el apartado defensivo, se mantiene a un nivel excelente, planteándole al jugador, en todo momento, un desafío de proporciones casi épicas. Aquí no vale bajar la guardia ni dormirse en los laureles, porque el ordenador te machacará sin piedad.

Este juego es de los que te mantienen pegado al ordenador durante largas noches de desvelo

Por supuesto, si eres un amante de la simulación rigurosa, el progresivo grado de adicción que provoca el título de Konami te va a mantener, casi con total seguridad, pegado a tu monitor durante largas e inolvidables noches de desvelo. No podía ser de otra forma, porque nunca antes se ha representado la física del esférico de una manera tan fidedigna, tan sumamente real. Durante los 90 minutos que dura cada partido, tienes la sensación de que el balón está realmente suelto y se mueve con total libertad por los confines del terreno de juego. Da la sensación de que no existen rutas de pase o chute predefinidas, y te será fácil comprobar que los jugadores no llevan el


FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	8
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.konami-europe.com/pes3

VEREDICTO

Al igual que Julio César, este *Pro Evolution Soccer 3* llega, ve y vence. Dejando a un lado el espinoso tema de las licencias, este título ofrece jugabilidad modélica y simulación exigente, un control lleno de posibilidades y una física impecable. Si te gusta el fútbol y tienes lector de DVD, corre a por él.

9

Como es lógico, no pueden faltar los remates acrobáticos en el área.



No, no es Buffalo Bill. Es un jugador creado con el potente editor de *PES3*.



Deberás practicar mucho antes de poder celebrar un gol de falta directa.

esférico pegado literalmente a sus botas. Hay jugadas con rebotes confusos, botes irregulares del balón, forcejeos entre jugadores, cargas legales e ilegales.... Hay, en definitiva, una considerable dosis de buen e impredecible futbol.

Y, por si todo esto fuera poco, el juego viene acompañado de un soberbio repertorio de modos de partida. *PES3* ofrece el clásico modo amistoso, un modo Liga y un modo Copa Internacional (de selecciones). Y eso no es todo: también incluye un completísimo modo de entrenamiento y, el eje sobre el que giran casi todos los alicientes del juego, el larguísimo modo Liga Master. En él, puedes controlar a uno de los 64 equipos ficticios (con nombres falsos) e intentar luchar para hacerte un hueco entre los grandes clubs de fama mundial. No es una tarea fácil, ya que debes ingeniártelas para fichar a "nuevos talentos" o a cracks de renombre (necesitarás prestigio y fama) y debes gestionar con pericia los aspectos técnicos y tácticos de tu equipo. Cada partido de la Liga Master te dará puntos "pes", que después podrás gastar en la tienda para conseguir todo tipo de mejoras y desbloquear algunas opciones realmente curiosas.

Sin papeles

El tema de las licencias oficiales sigue siendo el gran lunar de este juego. A excepción de los seis equipos que aparecen licenciados (Juventus y Milán entre otros), todos los demás tienen el nombre cambiado (Chamartín es el Real Madrid, Cataluna es el Barça...). Algunos jugadores, como por ejemplo los de Holanda, poseen nombres tan falsos como irreconocibles. Es más, equipos de sobras conocidos por todos, como River Plate o Boca Juniors, ni tan sólo aparecen en el juego. Este problema se puede corregir con el fantástico editor que posee *PES3* (modo Crear), que también permite diseñar jugadores personalizados con un grado de libertad asombroso.

Otro punto que destaca negativamente es la deficiente actualización de las plantillas, ya que todavía se puede ver, por ejemplo, al doble virtual del ex barcelonista Mendieta vistiendo la zamarra blaugrana o a Donato en las filas del Deportivo. Éste (junto a los mejorables comentaristas) es el gran lastre de este *PES3* y su principal inconveniente con respecto a *FIFA*.

Por lo demás, ya sabes: si te gusta el fútbol, este *PES3* no te defraudará. Es fútbol en estado puro. Es sudor y adrenalina. Es emoción y decepción. Y sangre fría, y nervios de acero. Es, como diría Cruyff, "simplemente... fútbol".



Las reacciones y los movimientos de los porteros son sensacionales.



El Modo Entrenamiento te ofrece una serie de divertidos y duros retos.



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Ubisoft Montreal • **EDITOR:** Ubisoft • **PRECIO:** 45,95 € • **PEGI:** +12

Sí, es **el aristócrata persa**, el de la faja y las babuchas. Reinó en los ordenadores de la era arcade, **sacó los colores a más de un jugador** que se creía un hacha **y ahora**, década y media después, **vuelve por la puerta grande**. Y no dudes que **va a recuperar todo ese prestigio** que parecía definitivamente sepultado en la memoria.

Por G. Masnou

PRINCE OF PERSIA

Las arenas del tiempo

De entrada, una ligera decepción. Los pequeños problemas de acabado que se apreciaban en la versión que pudimos probar hace un mes no se han corregido en el producto final. Lo más molesto (además de alguna que otra superposición de objetos) son los desajustes en el sistema de cámaras. Se ha incluido un modo en primera persona y otro panorámico, y tienes la posibilidad de hacer giros de ángulo variable a golpe de ratón, pero la cámara hace aguas cuando el príncipe queda encajonado en una esquina o un sitio estrecho. En este aspecto, *Las arenas del tiempo* no ha podido superar lo exhibido en otras aventuras recientes. En cualquier caso, eso no debe hacernos perder de vista que se trata de un juego excelente, uno de los mejores en su género.

Mixtura genial

La primera gran virtud de *Las arenas del tiempo* es que no pretende inventar la rueda. No, su objetivo es distinto pero igual de loable: convertirse en la síntesis perfecta de todo lo visto hasta ahora en juegos de aventuras y plataformas. Y lo consigue, porque este título encierra en su interior un apabullante entorno tridimensional, digno de la saga *Tomb Raider*, las fluidas animaciones de su antepasado, *Prince of Persia*, el inteligente diseño de niveles de *Super Mario 64* y un argumento tan fascinante como el de *ICO*, la joya aventurera de PlayStation 2.

En las escenas de vídeo que introducen la aventura, se ve al príncipe dirigiendo el asalto y saqueo del palacio de un emir rival. En una de las estancias, nuestro aristócrata persa encuentra una daga mágica y un enorme reloj de arena. Engañado por los consejos del malvado visir, el Príncipe une ambos artefactos, con lo que libera las arenas del tiempo, que convierten en zombi a todo el que encuentran a su paso. Este original arranque da paso a un hilo argumental soberbio, que gana en interés e intensidad capítulo a capítulo y se va desgranando con un notable sentido del ritmo narrativo.

EL GENUINO Y ORIGINAL

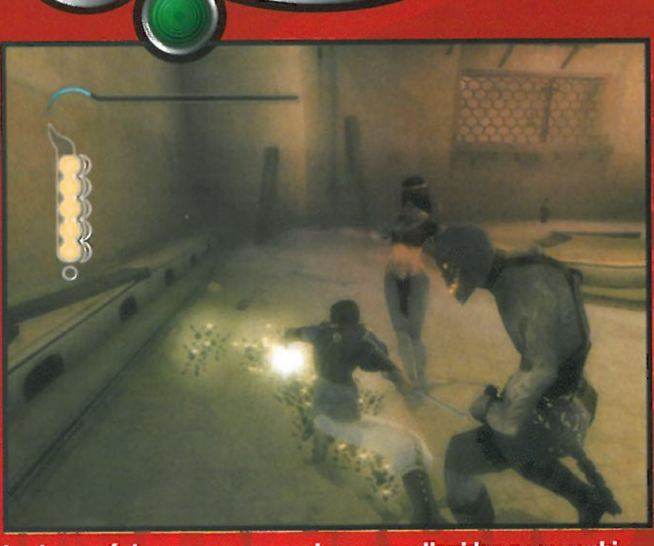
Coincidiendo con el lanzamiento de *Las arenas del tiempo*, Ubi Soft ha colgado en Internet una nueva versión gratuita del primer *Prince of Persia*. Para disfrutar de él, basta con visitar la página oficial del juego (www.princeofpersiagame.com) y hacer doble clic sobre el apartado Arcade. Se trata de una versión en la que se han mejorado ligeramente los gráficos y la música.











La daga mágica se recarga cada vez que liquidas a un zombi.



Activar este artefacto de seguridad requiere mucha paciencia.

Al juego le sobran virtudes, empezando por el diseño de niveles más perfecto que he visto asomar a la pantalla de un PC en mucho tiempo. Los desarrolladores han sembrado los niveles de entornos tridimensionales de proporciones imposibles en los que jardines, fuentes de agua cristalina y lámparas de aceite pronto ceden el paso a abismos inabarcables, salones monumentales y vestíbulos sin fin.

En su interior, trampas, puentes levadizos, escaleras móviles y otros extraños mecanismos de manejo incierto y que, a fin de cuentas, dan forma a los rompecabezas del juego. Entre éstos, hay un poco de todo. Abundan los puzzles que implican tirar de palancas, equilibrar pesos o esquivar enormes rocas. En ocasiones, debes cruzar ciertas zonas en un tiempo limitado. También queda sitio para el uso selectivo de la materia gris, como en la fase en que debes activar un insólito artefacto de seguridad introduciendo la secuencia correcta de signos lunares.



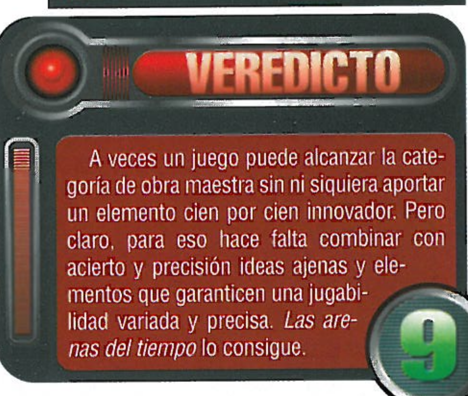
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC: ✗
- LAN: ✗
- Internet: ✗

Idioma
- Textos de pantalla: España
- Voces: España

Web www.princeofpersiagame.com



VEREDICTO

A veces un juego puede alcanzar la categoría de obra maestra sin ni siquiera aportar un elemento cien por cien innovador. Pero claro, para eso hace falta combinar con acierto y precisión ideas ajenas y elementos que garanticen una jugabilidad variada y precisa. *Las arenas del tiempo* lo consigue.

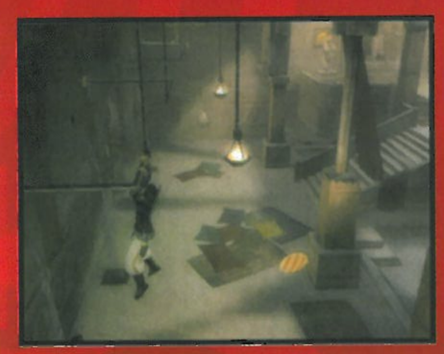
9

El salto de la rana

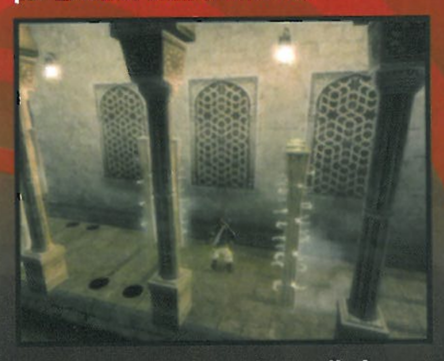
El nuevo entorno tridimensional le ha sentado de maravilla al Príncipe. El acné y los limitados movimientos de sus años mozos han dado paso al pelo en el pecho, una frondosa perilla y un espectacular repertorio de movimientos especiales que le permiten realizar todo aquello que Solid Snake, Lara Croft y Sam Fisher sólo podían soñar.

El Príncipe es capaz de correr por las paredes, caminar de puntillas por el filo de los muros o, lo mejor de todo, saltar repetidamente entre dos paredes situadas a escasa distancia para ascender o descender, según necesidad. Protagonista y entorno forman una pareja de baile modélica, con unas animaciones marca de la saga y un sistema de control mediante teclado y ratón que roza el Nirvana de la sencillez, la naturalidad y la comodidad.

Aunque el Príncipe sea el personaje en que se centran los focos, lo cierto es que tiene una compañera de aventura. Se trata de Farah, la hija de un maharajá que fue traída a Persia como esclava. Esta secundaria de lujo controlada por el ordenador se une al Príncipe nada más iniciar la aventura. Sin su ayuda, resultaría imposible resolver algunos de los puzzles. Esta fémina también muestra grandes aptitudes a la



La solución de muchos problemas pasa por estudiar bien el entorno.



La fortaleza donde se desarrolla la acción está plagada de trampas.


SECTION
ALPHA
Los conspiradores cuentan con escuadrones fuertemente armados.
Tu misión es revelar la verdad
El mundo donde vive Jade está siendo atacado por fuerzas alienígenas. El gobierno afirma que está defendiendo a todos los ciudadanos, pero cada vez más se ven envueltos en un proceso de esclavitud. Jade, una periodista de acción, debe luchar contra las acciones opresoras del gobierno y descubrir la conspiración. ¿Dónde está toda la verdad en Beyond Good and Evil? Sólo tú puedes saberlo...
► 02
► 03
► 04
► 05
www.beyondgoodevil.com
Totalmente en castellano
7+
www.pegi.info
BEYOND
GOOD & EVIL
PlayStation 2
PC CD-ROM
UBISOFT
PlayStation 2
PC CD-ROM
BEYOND GOOD & EVIL
BEYOND GOOD & EVIL
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel. 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es



ACROBACIAS TEMERARIAS

La saga *Prince of Persia* es famosa por la cantidad de movimientos acrobáticos que es capaz de realizar el protagonista. *Las arenas del tiempo* no sólo continúa con esta sana tradición, sino que la mejora y amplía con nuevas opciones.

CORRER POR LOS MUROS



Basta con acercarse a una pared y pulsar el botón derecho del ratón para que el Príncipe empiece a correr durante unos segundos con los pies pegados al muro. Ideal para alcanzar plataformas alejadas y esquivar trampas.

BALANCEARSE



Como Burt Lancaster en *El halcón y la flecha*, el Príncipe es capaz de balancearse tantas veces como se requiera en barras de metal y ramas de árboles para coger impulso y saltar grandes distancias sin esfuerzo.

SALTAR EN COMBATE

Un movimiento genial que resulta de gran utilidad durante los combates para sorprender al enemigo. Basta con acercarse a un objetivo, pulsar el botón de salto y situarse, de forma espectacular, tras la retaguardia enemiga.

CAMINAR SOBRE MUROS



En algunas ocasiones la única manera de sortear barreras consiste en caminar por encima de paredes y muros. Mantén la cámara inmóvil mientras avanzas en la dirección correcta. De lo contrario, es muy fácil precipitarse al vacío.

hora de manejar el arco. Aunque no puede eliminar a los zombis que pueblan la fortaleza (algo sólo posible con ayuda de la daga mágica), sí puede dejarlos aturdidos para que el Príncipe remate la faena.

El tiempo es oro

Un error muy frecuente en los juegos de este género consiste en dar por supuesto que los combates no son parte esencial en una aventura. En Ubi Soft han optado por otro enfoque: ya que incluimos combates, vamos a hacer que valgan la pena. El sistema de lucha adoptado tiene puntos en común con el del juego de consolas *Zelda: Ocarina of Time* y sorprende por su versatilidad, sencillez de manejo y belleza plástica. Al repertorio ya conocido de golpes mortales, combos y bloqueos varios hay que añadir la posibilidad de realizar ataques simultáneos y ayudarte de elementos del entorno para ejecutar movimientos especiales.

Puedes vislumbrar acontecimientos futuros y saltar hacia atrás en el tiempo para enmendar errores

Pero tal vez lo mejor sea la posibilidad de controlar el tiempo con ayuda de una daga mágica. Gracias a ella, puedes vislumbrar acontecimientos futuros, desplazarte a la velocidad de la luz y saltar hacia atrás en el tiempo para enmendar errores. De acuerdo, no se trata de una idea cien por cien original (ya la vimos en juegos como *Blinx*), pero la novedad es que esta vez funciona a pedir de boca; los saltos en el tiempo son un recurso útil y se integran a la perfección en la mecánica del juego.

Como se integra casi todo en este juego, una aventura de lujo que disipa cualquier duda: Jordan Mechner y su equipo han sido capaces de volver por sus fueros. Han pasado casi 15 años desde su debut virtual, pero el Príncipe sigue siendo genio y figura. El porvenir de las aventuras para todos los públicos no depende sólo de lo que haga a partir de ahora Lara Croft. El Príncipe ha vuelto, y conserva su cetro.



Sólo es posible acabar con los zombis si se utiliza la daga mágica.



No faltan habitaciones secretas donde reponer toda la energía.



GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Troika Games • EDITOR: Atari • PRECIO: 49,99 € • PEGI: +16

EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL

Los amantes del buen **rol** volvemos a estar **de enhorabuena**. En este juego **confluyen el buen hacer** de una compañía experta en estas lides **y el módulo más famoso** jamás creado para un juego de rol de mesa. Vamos, que muy **pocos juegos pueden presentarse** en sociedad **con credenciales tan atractivas**.

Por J. J. Cid

El *Templo del Mal Elemental* es el primer juego de PC que se basa en la nueva versión de las reglas de *Dungeons & Dragons*. Troika Games se ha esforzado en adaptarlas con toda la profundidad posible sin hacer por ello que el juego resultase demasiado complejo o farragoso. Y lo han conseguido, gracias sobre todo a una interfaz que combina ideas propias y ajenas para ofrecer un acceso al juego inmejorable.

El sistema de menús emergentes es cómodo y práctico, y lo mismo puede decirse de las pestañas de inventario de objetos o el curioso sistema de estadísticas, que te permite saber en todo momento qué miembro de tu equipo se ha cobrado más víctimas o cuál ha cometido más pifias. Pero un buen juego de rol necesita algo más que un diseño modélico (si no, que se lo digan a *Pool of Radiance*) y, por suerte, las virtudes de este título van mucho más lejos.

Un buen pretexto

Bien, tenemos las reglas y tenemos la interfaz. Ahora necesitamos un contexto en que poder utilizarlas. Puestos a elegir, ¿por qué no quedarnos con el primer módulo aparecido para el *Dungeons & Dragons* original? En efecto, el juego se basa en la primera aventura creada por Gary Gygax, el padre de la franquicia de rol de tablero más célebre. No tiene un hilo argumental demasiado interesante, pero sirve para encadenar una serie de aventuras ideales para grupos de jugadores de nivel bajo.



Acostúmbrate, esta pantalla la verás en repetidas ocasiones.

En este juego, el principio y el final de la aventura dependen del alineamiento del grupo. Todos sus miembros deben tener el mismo, algo que resulta lógico pero que suele obviarse en la mayoría de juegos de rol. Muchas misiones varían en función del alineamiento, lo que da a la campaña una variedad considerable y hace que pueda jugarse varias veces.

Como complemento a la aventura normal, se ha introducido un modo denominado Hombre de Hierro. En él, algunas de las ayudas han sido eliminadas para que resulte especialmente difícil. Así, sólo puede grabarse la partida en el momento de salir y la primera tirada de dados es la que vale


Las diferentes profesiones están más equilibradas que nunca.


Los nuevos movimientos harán la vida más fácil para algunas clases.


Debes encontrar la táctica adecuada para cada clase de enemigo.


La variedad de enemigos es amplísima. Atención a este centauro hembra.


Cuídate de las babeantes lenguas de estos batracios gigantes.

a la hora de crear los personajes (en el modo normal, puedes tirarlos tantas veces como quieras y distribuir a tu antojo los puntos obtenidos). De esta forma, el modo Hombre de Hierro reproduce a la perfección las características de una partida normal de rol de tablero, sin las facilidades que suelen dar las versiones para PC.

Buscadores de aventuras

El desarrollo de las misiones es el habitual en juegos de este tipo. No dispones de libertad total para elegir misión, sino que se van planteando según avanzas y se te informa de si estás en condiciones de asumirla con el grupo que tienes o si sería mejor esperar a subir un poco su nivel.

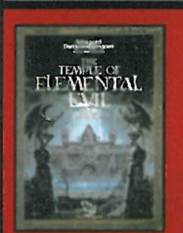
Tu cuartel general es la aldea de Hommlet. Allí se te asignan las misiones y van apareciendo en tu mapa nuevos lugares accesibles. Para dirigirte a ellos, basta con que los selecciones en el mapa. El trayecto se efectúa automáticamente y cuenta con los consabidos encuentros aleatorios (que puedes asumir u obviar). Otro detalle interesante es la posibilidad de dirigirte a un lugar nuevo desde el mismo menú de opciones de diálogo. Más cómodo, imposible.

Al igual que el módulo en el que está basado, el juego no destaca por su riqueza argumental. Las misiones son bastante planas y no presentan mayores alicientes narrativos. La acumulación de tópicos de espada y fantasía y los un tanto pedestres diálogos son, sin duda, los aspectos más flojos de este notable juego.

Una vez en faena, las misiones se pueden resolver por diferentes vías. No siempre el camino directo es el más adecuado: si te ordenan, por ejemplo, que te apoderes de un objeto, no hay por qué cargarse a su propietario, ya que también puedes comprarlo o robarlo. El abanico de opciones lógicas es amplio y evita que el juego se convierta en una simple sucesión de espadazos.

Aun así, los continuos enfrentamientos están en el orden del día. Olvídate del tiempo real: esto es una adaptación "pura" de un juego de rol de mesa y, como tal, su premisa no es el dinamismo. Las decisiones se toman sin ningún límite de tiempo y siempre serás consciente del orden de las acciones. Cuando se entra en el modo combate, en la parte superior de la pantalla aparece el retrato de los rivales en escrupuloso orden de

CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS



El original de *El Templo del Mal Elemental* fue publicado en 1985 por TSR. Fue el primer módulo creado para la primera edición de las reglas D&D. Sus creadores fueron Gary Gygax (inventor de *D&D*) y Frank Mentzer. Este módulo estaba pensado para jugadores novatos de niveles bajos (1 a 4). Según el propio Gygax, cuando creó este modulo tenía tres cosas en la cabeza: crear el entorno perfecto para jugadores principiantes, introducir lentamente a los jugadores en el mundo de Greyhawk y conseguir que la villa de Hommlet sirviese de punto de inicio para muchas aventuras. *The Temple of Elemental Evil* es considerado por muchos el módulo clásico por excelencia. Hace poco más de dos años, Wizards of the Coast publicó su secuela para ser utilizada con la tercera edición de las normas *D&D*. Su escritor es Monte Cook, uno de los habituales en la compañía.

actuación. Después, cuando llega tu turno, un icono situado en el lado izquierdo de la pantalla te indica el movimiento efectivo disponible y el tiempo de acción en combate. Si indicas un posible objetivo o alguna acción, se te informa de la cantidad de puntos de movimiento que necesitarías.

Los combates son bastante duros. Para superarlos, debes hacer buen uso de las posibilidades tácticas disponibles. Los enemigos siempre van a hacer uso de todo su poderío a las primeras de cambio. Además, tienen muy claro el orden de prioridades y es muy probable que ataquen primero al personaje más peligroso de tu grupo (que suele ser el mago). No puede hablarse de una inteligencia artificial muy elaborada, pero sí lo suficiente para plantear serias dificultades y hacer de cada refriega una experiencia interesante y poco o nada repetitiva.

Muchas misiones varían en función del alineamiento, lo que da a la campaña una variedad considerable

El punto negativo en este apartado es el uso de la denominada sombra de guerra, que hace que los enemigos que quedan fuera de tu campo de visión no te ataquen. Esto concede una ventaja excesiva, resta verosimilitud al juego y condiciona las tácticas de combate (tiendes a limitar voluntariamente tu campo de visión para así enfrentarte a menos enemigos a la vez, cosa que nunca harías en un enfrentamiento real, porque sería un suicidio).

Creando un mundo

Técnicamente, este juego es una delicia. Personajes tridimensionales se mueven con una fluidez encomiable por entornos prerrenderizados ricos en detalles. No puedes mover la cámara a tu antojo, pero el espectáculo visual compensa de sobras este pequeño inconveniente. Llaman la atención los diferentes efectos creados con sistemas de partículas. Y no sólo hablamos de los efectos de los hechizos, sino de pequeños detalles como la caída aleatoria de las hojas, el baloteo de los insectos en las ciénagas o el corretear de pequeños roedores en construcciones abandonadas. Este esplendor gráfico viene subrayado por un buen aspecto sonoro, en el que destacan los muy apropiados efectos.

Por desgracia, el juego tiene un lastre de cierta consideración: los bugs son incontables. Puedes encontrar desde problemas con la explicación de misiones hasta incoherencias en las asignaciones de daños. Para colmo, no hay ningún parche disponible, aunque Atari ya se ha puesto en contacto con Troika Games para resolver esta situación.

En resumen, no parece probable que este juego vaya a atraer a jugadores neófitos al redil del rol. Su desarrollo es bastante duro y solo sabrán sacarle partido los conocedores de las reglas en las que está basado. Eso sí, quien se sienta capaz de disfrutar de ,una sesión de aventura y fantasía cercana al rol de lápiz y papel, acaba de encontrar su juego.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC
- LAN
- Internet

Idioma
- Textos de pantalla
- Voces

Web www.greyhawkgame.com



VEREDICTO

Las reglas *D&D* nunca habían estado tan bien representadas. *El Templo del Mal Elemental* es dueño de los mejores combates vistos hasta la fecha en un juego de rol. Técnicamente, se pone a la altura de los grandes del género. Lástima que sus múltiples bugs le alejen del merecido sobresaliente.

8



Las típicas arañas gigantes no podían faltar a su cita periódica.



Asistirás a extrañas conmemoraciones paganas.



Al igual que en el juego de mesa, las acciones ofensivas son muy variadas.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** EA Black Box • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

Need for Speed UNDERGROUND

Llantas, **esferas**, **cubrefrenos**, rejillas, pestillos, neumáticos, aerodinámica, taloneras, **moquetas**, **tapaválvulas**... Esta vez, **además de velocidad** y variedad, la serie *Need for Speed* nos **ofrece tuning del bueno**. **Y** tampoco faltan **chicas guapas** en la parrilla de salida.

Por A. Guerra

A veces (sólo a veces) se echa de menos la apuesta por lo inmediato de los mejores juegos de consolas, los que van directos al grano y son capaces de divertirte desde el primer minuto. Black Box se ha aplicado el cuento y apuesta por la accesibilidad y la diversión instantánea. Su juego, *Need for Speed: Underground*, hace concesiones al mundo del tuning y a la velocidad clandestina de *A todo gas*, y eso le sirve para convertirse en uno de los mejores títulos de carreras recientes, tal vez el mejor de la temporada.

Su principal virtud es que resulta un juego irresistible, que te impulsa a seguir, a dedicar horas y horas a escudriñar hasta el último rincón de los suntuosos decorados. Nos deleitamos, embobados, con nuestros coches. Babeamos ante la cantidad de complementos a añadir. Contemplamos las estadísticas

tras la competición, buscando los pequeños errores que nos han impedido ganar esas décimas que nos separan de nuestra mejor marca.



Adrenalina por un tubo

Underground destaca también por su gran variedad de modos de juego. Puedes participar en carreras clásicas de un punto a otro, dar varias vueltas a un mismo circuito (en algunas, se elimina al más rezagado en cada giro), buscar la máxima puntuación en un derrape, luchar contrarreloj o en distancias cortas a recorrer en menos de 30 segundos.

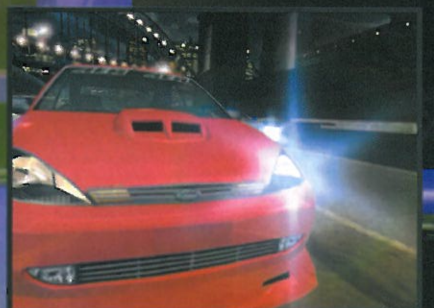
Lo mejor es que todo se ha resuelto con solvencia, de manera que fluya la adrenalina y dándole un nuevo sentido a la palabra adicción. Cada vez que llegas a la meta estás deseando volver a salir, de forma que cuando te das cuenta ya se te han hecho las tantas. Una de las razones de esa irresistible compulsión de jugar y seguir jugando es lo gratificante que resulta conseguir nuevas piezas para tu coche.

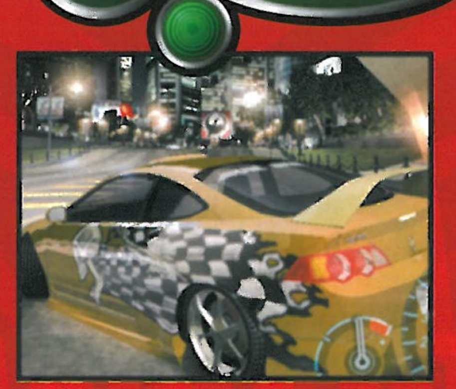
Nunca antes un juego de carreras ofreció esta calidad a nivel de creación. El esqueleto de los vehículos, diseccionado con precisión, permite alterar las distintas partes de la carrocería, motor, inyección, turbo, frenos, escape, peso, suspensión y neumáticos. Hay cientos de extras que descubrir, muchos con licencia oficial. Pero el objetivo no es sólo correr mucho: como en todas las actividades nocturnas y un poco clandestinas, aquí también se trata de fardar.

Tan importante como el corazón de tu bólido es su aspecto externo. Alerones, capós, techos, faldones, llantas y faros admiten un sinfín de alteraciones, a cuál más espectacular. Nada tienen que ver los vehículos de serie iniciales con los modificados que








La aerografía y diseños de la carrocería son de primera.

consigues horas después, y se favorece la transformación de manera constante.

No hay penalizaciones por cambiar de marca cuanto se quiera (apenas hay diferencia económica y no se pierden las piezas). Al contrario, tu reputación en el juego aumenta a medida que aplicas nuevas capas de colores y vas introduciendo modificaciones. Puedes acumular hasta cinco estrellas en el indicador de reputación, y éstas actúan como multiplicadores de tu barra de estilo (que también aumenta si realizas con precisión maniobras de alto riesgo).

Así, las alteraciones externas del vehículo son un factor decisivo en el desarrollo del juego. Eso y la posibilidad de ir desbloqueando nuevos vehículos y mejoras hace que *Underground* tenga cuerda para rato: no faltan buenos pretextos para seguir jugando.

FICHA TÉCNICA

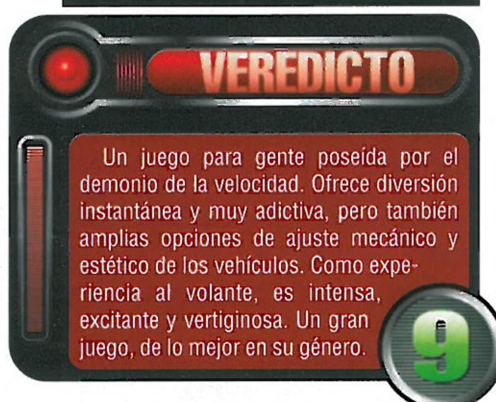
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB



Multijugador
- Un mismo PC: ✗
- LAN: 4
- Internet: 4

Idioma
- Textos de pantalla: Español
- Voces: Español

Web www.needforspeed.com



VEREDICTO

Un juego para gente poseída por el demonio de la velocidad. Ofrece diversión instantánea y muy adictiva, pero también amplias opciones de ajuste mecánico y estético de los vehículos. Como experiencia al volante, es intensa, excitante y vertiginosa. Un gran juego, de lo mejor en su género.

9



Que nadie se mueva hasta que la chica dé la salida.

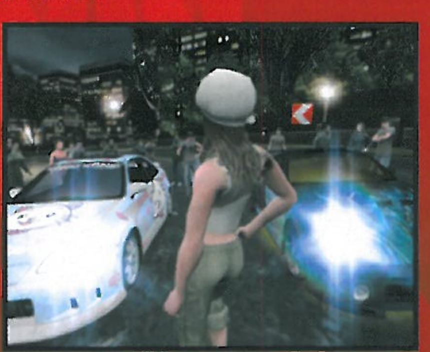
Las alteraciones externas del vehículo son un factor decisivo en el desarrollo del juego

Un total de 111 pruebas te esperan. Las 70 primeras son asequibles, pero a partir de ahí tienes que partirte la cara con tus contrincantes para alcanzar el éxito. Llegado el momento, no sólo escalas puestos en las clasificaciones disponibles, sino que tus coches pueden ir a parar a las portadas de las revistas del motor. Si la carrera sale mal, no hay problema: puedes repetirla cuantas veces quieras.

La oferta global del juego resulta apabullante. Además del centenar largo de pruebas, dispones de una banda sonora con 26 temas distintos, de Rob Zombie a Static-X pasando por Overseer o Fluke. Los coches están escogidos con gusto: Mitsubishi, Peugeot, Mazda, Ford, Honda, Nissan,Volkswagen, Dodge, Toyota, Subaru... Una delicia para los sentidos de los que amamos la velocidad.

Navidad sobre ruedas

Y llegamos al apartado en que este *Need for Speed* marca las diferencias más nítidas con respecto a sus predecesores y la competencia: las sensaciones al volante que transmite. Conducir estos bólidos es una experiencia tan completa como placentera. Si quitas el control de estabilidad, sabrás cuántos caballos entrega el motor a los


Aquí no notarás la ausencia de Ferraris y Porsches.



Hazte hueco antes de llegar a zonas angostas para no acabar el último.

ejes. Su agresivo planteamiento, las altas revoluciones y el rugido bronco del motor empujan a pisar el pedal a fondo.

Claro que con estos gráficos, parte del recorrido ya está hecho. Buen diseño de los tramos, fulgor visual, reflejos sobre la chapa y el suelo mojado... Por si fuera poco, tú decides si quieres ver haces de luz o que la imagen se difumine a grandes velocidades. La cámara se mueve nerviosa cuando inyectas nitro, casi tanto como

LA NUEVA SUPERPRODUCCIÓN DE LOS CREADORES DE HEARTS OF IRON Y EUROPA UNIVERSALIS

VICTORIA™

Crea un imperio sobre el que no se ponga el sol

1836-1920





Juega con cualquier país del mundo, incluyendo a la España Carlista o a la Liberal.



Participa en la Guerra Civil Americana, en las batallas contra los zulúes, en la Guerra de Cuba, en la de Filipinas o en la Primera Guerra Mundial.



Gestiona la diplomacia, la guerra, la economía y la industrialización, la colonización, el desarrollo tecnológico y las desiciones políticas de tu país.



PC CD ROM

JUEGO EN CASTELLANO

Distribuye:
Friendware
Marqués de Monteagudo, 18
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

FRIEND WARE



FIEBRE TUNERA

El tuning ha dejado de ser cosa de cuatro locos de la velocidad. La tendencia a ajustar los componentes mecánicos y accesorios de un vehículo ha llegado a España, tras asentarse popularmente en varios países del mundo. ¿Horterada o arte? Tú mismo, pero resulta innegable que las modificaciones de los modelos de serie deparan resultados espectaculares que despiertan admiración. Además de las sustituciones mecánicas de rigor, en *Underground* te encontrarás con cientos de combinaciones estéticas para elegir. Y si lo haces bien, tu coche acabará en portada de muchas revistas.

CARROCERÍA



Puedes cambiar los parachoques, el techo, el capó, las llantas y los faros. Además de ganar en vistosidad, los cambios en los primeros tres elementos servirán para mejorar la aerodinámica del vehículo. En cuanto a las llantas, encontrarás marcas como BBS, Enkei, König, MOMO, O.Z., Racing Herat o NFSU. También podrás cambiar tanto los faros delanteros como los traseros, con multitud de efectos lumínicos y formas. Todo lo necesario para fardar de coche.

PINTURA

Dispones de más de 60 colores base para aplicar a la carrocería. También puedes pintar las llantas, los conductos del motor, el tubo de escape, los alerones y los frenos. Para mayor distinción, también es posible aplicar aerografías de franjas, salpicaduras, llamas, rayos, banderas o patrocinios de marcas como ABS, AEM o Audiobahn en los laterales y el capó. Además, existen aerografías de diseño adicionales con dibujos de altísima calidad.



COMPLEMENTOS VARIOS

Underground añade una serie de extras con los que también puedes mejorar las prestaciones y vistosidad del coche, como los faldones laterales y el spoiler, que inciden en la aerodinámica; el escape, con multitud de variantes; lunas tintadas con diferentes colores y grados de transparencia; neones para añadir brillo dorado, lima, agua, etc. bajo el coche, y más de 25 pegatinas de diferentes marcas a repartir por todo el vehículo.

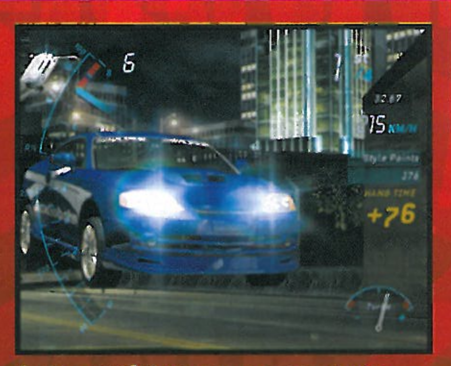


nuestros periféricos con *force feedback*. Y el sonido da gusto gracias a la certificación THX.

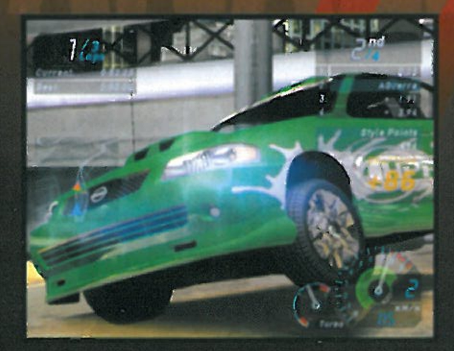
El apartado multijugador admite hasta cuatro participantes y funciona sin problemas. No es necesario pagar por el servidor, pues hay un ranking mundial y hasta es posible organizar partidas entre usuarios de PC y PS2.

Cierto que, si nos ponemos quisquillosos, el juego pudo dar un poco más de sí, ya que no hay repeticiones ni daños. Además, el desarrollo es lineal y los vídeos de los tutoriales dejan bastante que desear. Pero estos pequeños detalles no impiden que recoja con autoridad el testigo de clásicos como *OutRun*.

Underground va dirigido a los que sienten correr la pasión del motor por sus venas. La excelente calidad de la aerografía, el atractivo de coleccionista y, en definitiva, la adoración mitómana que despiertan en nosotros sus despampanantes automóviles hacen del juego el título perfecto para regalarte esta Navidad. ¿Se retrasaron *Half-Life 2* y *Doom 3*? No pasa nada. Gracias a *Underground*, ya no parece tan importante.



Cada centésima que permanezcas en el aire se convierte en dinero.



Los coches hacen gala de una suspensión ejemplar.

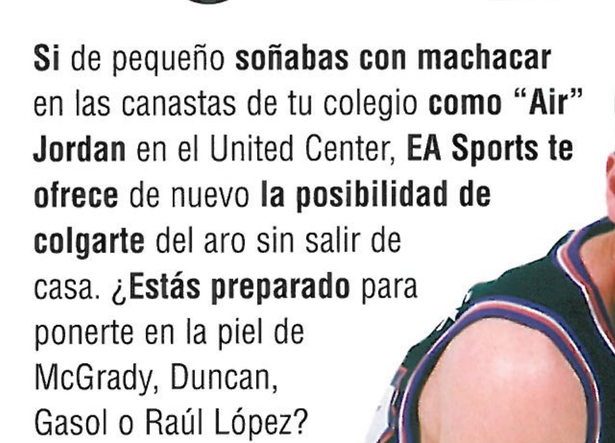


No dudes en seguir a tus rivales cuando tomen atajos.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

NBA LIVE 2004

Si de pequeño **soñabas con machacar** en las canastas de tu colegio **como "Air" Jordan** en el United Center, **EA Sports te ofrece** de nuevo **la posibilidad de colgarte** del aro sin salir de casa. **¿Estás preparado** para ponerte en la piel de McGrady, Duncan, Gasol o Raúl López?



Por D. Valverde

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	4
LAN	2
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla: Español
Voces: Español

Web www.easports.com/games/nbalive2004

VEREDICTO

Este *NBA Live 2004* no puede considerarse un simulador realista de baloncesto, porque no lo es. Sus grandes dosis de espectacularidad, su exagerada velocidad de juego y sus carencias tácticas lo llevan hacia el terreno arcade. Como tal, sí que cumple de sobras con las expectativas.

7,5

Por fin. Ya está aquí el rey de los simuladores de baloncesto para PC. Aunque, claro, a la palabra simulador habría que ponerle dobles comillas, porque éste es un juego con clara vocación arcade, en el que el espectáculo es un fin en sí mismo y las acciones se suceden a una velocidad de vértigo. La velocidad de los partidos es tan extremada que las transiciones de ataque a defensa y viceversa se hacen caóticas, lo que quita al juego la mayor parte de su componente táctico.

De esta forma, los partidos acaban degenerando en auténticos correcalles con intercambios espectaculares de canastas que nada tienen de simulación realista. Algunos echarán de menos las fases de ritmo lento y juego cerebral que caracterizan al baloncesto moderno (sobre todo, el europeo), pero debe quedar claro que esto es un arcade. Para bien y para mal.

Baloncesto sobre hielo

En cuanto a gráficos y animaciones, el juego tiene detalles brillantes y otros algo mediocres. Para empezar, las canchas y el parquet están representados con un lujo de detalles ejemplar, luciendo un diseño cuidado hasta el mínimo detalle. Asimismo, los reflejos de la



Raúl López, con Utah Jazz, en una de sus características bandejas.

DOS ESPAÑOLES EN AMÉRICA

Arrasaron en el Mundial juvenil de Lisboa liderando un equipo mágico. Ahora, las dos perlas del baloncesto español se enfrentan a los mejores en la liga más competitiva del mundo. Y, por supuesto, están presentes en el juego.



PAU GASOL

Se ha convertido en poco tiempo en jugador franquicia para su club, los Memphis Grizzlies. Es la auténtica estrella del equipo y un auténtico "crack" al que muchos ya comparan con Kevin "La Máscara" Garnett, su ídolo y también su principal rival.

RAÚL LÓPEZ



A sus 23 años, el jugador de Vic se ha convertido en una de las revelaciones del campeonato. Muchos ya lo consideran el auténtico relevo generacional de John Stockton, ya que su excelente visión de juego recuerda a la del legendario base de Utah.



El acierto en los lanzamientos exteriores es clave para ganar un partido.



La IA defensiva es correosa. Los bloqueos para coger el rebote son de libro.

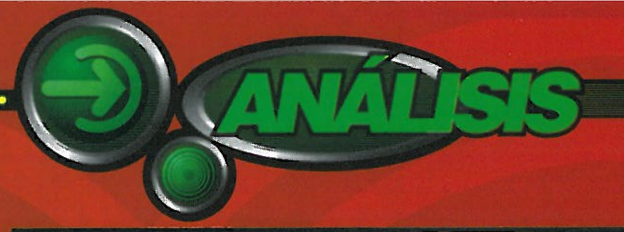
pista de juego están perfectamente recreados y son un auténtico placer para los sentidos.

En cuanto a los modelados de los jugadores, resultan convincentes vistos de lejos, pero es inexplicable la falta de detalle en los músculos o sus un tanto pobres expresiones faciales. Jugadores como Tim Duncan o Jason Kidd están bien representados y son perfectamente reconocibles, pero la recreación de algunos otros, como Pau Gasol o muchos de los jugadores segundones, deja bastante que desear.

Las animaciones suelen ser demasiado bruscas y alternan movimientos de espléndida factura con otros demasiado predeterminados y artificiales. Por ejemplo, pronto verás que la IA "recoloca" artificiosamente a tu jugador en la posición más adecuada para efectuar una bandeja o un mate determinado, restándole realismo al juego. Y eso que también hay movimientos y acciones dignas de elogio. Sin ir más lejos, puedes ver cómo tu jugador se desliza por el suelo para salvar un balón de fuera de banda, se desploma tras un encontronazo contundente o realiza tiros en suspensión de una plasticidad increíble.

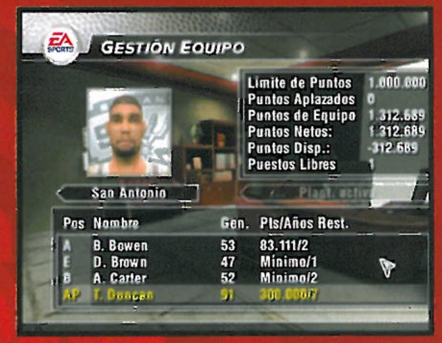
A menudo, eso sí, da la impresión de que los jugadores flotan o se deslizan por la pista en vez de correr, sobre todo cuando mantienes el botón de *sprint* presionado. Y las cámaras siguen sin convencer. Se echa de menos una que ofrezca una visión de juego más parecida a la de las retransmisiones de TV, es decir, más lateral y algo más alejada.

En el apartado sonoro, todo raya a un nivel excelente. La música rapera reina en los menús del juego y los efectos sonoros son inmejorables: los gritos y ánimos del público, los comentarios del *speaker* de turno, el impecable chirriar de las zapatillas de los jugadores... En fin, en la línea de todos los títulos de EA Sports. Como curiosidad, hay





Puedes jugar con los All-Stars de los años 60, 70, 80 y 90. Todo un lujo.



En el modo Dinastía te pones la corbata y tomas las riendas de la franquicia.

Es un juego con clara vocación arcade, en el que las acciones se suceden a una velocidad de vértigo

que destacar de nuevo la lamentable ausencia del "crack" de las retransmisiones televisivas de la NBA, el inimitable Andrés Montes, con sus tremendos y añorados "ratatatatás" y sus "pinchos de merluza". En su lugar, vuelve a estar el mucho más sobrio comentarista de Canal + Sixto Miguel Serrano.

Qué hay de nuevo, viejo

Esta edición llega con alguna que otra novedad en el apartado de la jugabilidad, como la utilización de dos botones diferentes para lanzar el balón. Uno de ellos sirve para entrar a canasta o realizar todo tipo de espectaculares mates y el otro se utiliza para tirar en suspensión. Esto se ha hecho para evitar las ya tradicionales situaciones esperpénticas que se daban cerca del aro, cuando los jugadores intentaban suspensiones penosas en lugar de mates. Ahora puedes escoger con total libertad qué tipo de tiro es más adecuado en cada posición.

También se ha añadido un nuevo y potente movimiento de entrada a canasta, con el que tu jugador bota el balón y planta los dos pies en el suelo. Después puede seguir con un mate, una bandeja o un lanzamiento cercano al aro. El control FreeStyle se ha perfeccionado levemente, pero sigue presentando algunas lagunas. La inteligencia artificial ha mejorado mucho, sobre todo en el apartado defensivo del juego y en la ejecución de los bloqueos. La IA del ataque rival también es dura (incluso en nivel principiante), tal vez demasiado, ya que sus jugadores estrella aciertan casi siempre. También se me antoja excesiva la efectividad general en los tiros de tres puntos, como puedes comprobar en las estadísticas del final de los partidos.

Así pues, la parte realmente complicada del juego es tejer una defensa férrea, puesto que sobran recursos ofensivos para anotar una y otra vez y faltan buenas respuestas defensivas. Los lanzamientos de tiros libres también han sido revisados para esta edición, simplificándose aún más si cabe su ejecución (aparecen dos guías en el tablero para apuntar, una vertical y otra horizontal) pero haciendo más difícil que el balón entre.

El clásico modo franquicia de anteriores *NBA* ha sido sustituido por el modo Dinastía, que te permite tomar el mando de un club gestionando tanto los fichajes de nuevos jugadores como los entrenamientos. Aun así, no esperes encontrar todas las opciones de un buen manager, ya que es un simple complemento extra con algo de interés, nada más.

Otra novedad es la presencia de una tienda virtual donde puedes desbloquear distintos artículos (camisetas legendarias, gafas, muñequeras...), algo que no hace mucho ya vimos en el excepcional *Tiger Woods 2004*, también de EA Sports. Los puntos necesarios para adquirir todos estos artículos se obtienen al completar los novedosos retos ("tareas") que se te plantean en algunos partidos (anotar un número determinado de puntos, realizar varios tapones con un mismo jugador...). También se ha incluido un anecdótico Salón de la Fama donde exponer todas las camisetas de tus jugadores retirados.

Por último, destacar el detalle de EA Sports al incluir a la selección española como equipo elegible en los modos amistoso, uno contra uno y entrenamiento. Vas a poder plantar cara a los Lakers de O´Neal con los Garbajosa, Navarro y compañía... El resultado, eso sí, es otra historia.



No, no es un espejismo. El mítico Larry Bird se lanza a por ese balón.



Garnett rompe el aro. Las jugadas espectaculares abundan en el juego.

FOTOS VARIOS

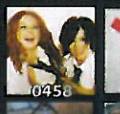





Ej. Envia: GLFOTO 0362 al 7054

3458 1583 1110 3050 3908 1613
0359 0542 3910 3769 0948 2694
2419 3882 3883 0376 0375 0648 1549 7686

FOTOS MUSICA







3365 3483 3067 3338 3361 2528 3364 3435
3406 0459 3068 3334 3443 3428 3416 3444
3407 0458 3933 3333 3440 3429 3415 3464
3405 1867 3923 3413 3439 3432 3442 3380

CINE



Fotos y tonos oficiales de tus artistas favoritos y a la maxima calidad

Ej. Envia: GLFOTO 2474 al 7054



2475 2473 2476 2478 3359
2486 0748 2499 2487 0868 0375 3358

FOTOS BANDERAS

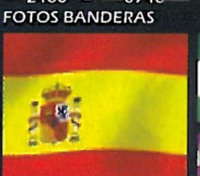
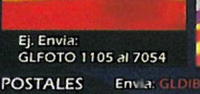



Ej. Envia: GLFOTO 1105 al 7054

3777 3778 3784 3787 3789
3780 3779 3782 3785 3791

POSTALES

Envia: GLDIB + codigo al 7054









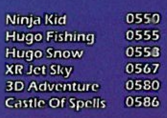


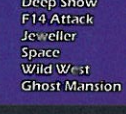
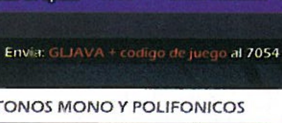





3695 3131 3341 4350 4284 2668
2903 3410 3694 2806 4222 3412
0049 3405 3352 2876 4582
2621 3685 2904 3641
0269 3686 4222 4549
3575 2638 4571 4150
4275 4560 4350 3405
2628 4556 3352 2615
3119 3201 4580 4213
4212 4082 4579 4207
4518 4486 4487 4214

JUEGOS JAVA

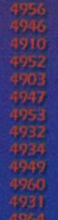



0524 0083 0261
0521 0017 0490

Ninja Kid	0550	Deep Snow	0590
Hugo Fishing	0555	F14 Attack	0595
Hugo Snow	0558	Jeweller	0600
XR Jet Sky	0567	Space	0611
3D Adventure	0580	Wild West	0621
Castle Of Spells	0586	Ghost Mansion	0545

Envia: GLJAVA + codigo de juego al 7054























TONOS MONO Y POLIFONICOS

Envia: GLTONO o GLPOLI + codigo al 7054

Actitud	4935	Papi Chulo	4948	Echame una Mano prima	4950	Heaven	2877	Eminem The Real Slim Shady	0002
Bahia Tropical	4958	Parando el Tiempo	4933	Un Hombre Asi	4961	House Of Justice	0277	Eminem Marshall Mather	0090
Besa mi Piel	4959	Something Beautiful	4922	Losing Grip	4962	Infected	3957	Eminem The Way I Am	0219
Bonito	4963	Son de Amores	4938	Comadre	4965	Lethal Industrie	3116	Eminem Without me	2746
Boogie Boogie	4954	Bailar Toda la Noche	4957	Tour de France 2003	4967	Liberline	3702	Eminem Cleaning Out My Closet	3004
Bye Bye	4937	Una Emocion Para Siempre	4936	Bon Jovi Crush	4968	Ligaya	4736	Eminem Stan	3029
Que Corra el Aire	4955	Es una Lata el Trabajar	4951	TATU All The Things She Said	3127	Look At Me Now	3571	Eminem Lose Yourself	3416
De Vuelta	4956	21 Questions	4564	TATU They're not Gonna Get Us	4023	Love Is Soldier	4850	Eminem Love me	3707
Fiesta	4946	Everyway That I Can	4617	TATU 30 Minut	3701	Nessaja	2488	Eminem 8 Mile	3708
Feel Good Time	4910	Not Afraid to Move On	4630	Black Eyed Peas Where Is The Love	4982	Point Of View	1884	Eminem Hailies Song	3853
Hasiendo el Amor	4952	Tengo un Trato	4868	Ashanti Foolish	2295	Pray	4737	Eminem Superman	4047
Heartache	4903	Crazy In Love	4870	Ashanti Happy	3159	Quarzo	3117	Eminem Sing 4 The Moment	4170
Hello My Friends	4947	No Letting Go	4872	Safri Duo Played Alive	0535	Put Sardaran De	0409	Eminem White America	4806
Hipnotizadas	4953	Baby I Dont Care	4873	Safri Duo Sambadagio	0786	Show me Love v.1	3725	50 Cent In Da Club	0002
La Madre de Jose	4932	Rock With U	4874	Safri Duo Baya Baya	1989	Show Me Love v.2	3712	50 Cent Wanksta	0090
Mas que Nada	4934	Wake Me Up	4876	Husan	4703	Sing Na Na Na	0745	50 Cent 21 Questions	0219
Mi Sueño	4949	La Bamba	4877	Braucht Ihr Mehr	4738	Sky	0218	50 Cent P.I.M.P	2746
Mucho Pocho	4960	Big Sur	4905	Desenchantee	2886	Something	1865	50 Cent Places to be	3004
No te Escaparas	4931	Fool no More	4921	Follow Da Leader	2728	Sunlight	4846	50 Cent Life is on the line	3029
Oju	4964	Viva la Noche	4944	Forever	2907	The Night	4837	50 Cent Many Men	3416
One Heart	4923	Que la Detengan	4945	Go Ahead	4735	Yes	4734	50 Cent Dont want you to love	3707

ANIMACIONES 3D





0809 0585 0893 0236

Moto	GLANI 14	VW	GLANI 22
Llamas	GLANI 5	Ferrari	GLANI 4
Calavera	GLANI 18	Dino	GLANI 2
Rastaman	GLANI 17	Football	GLANI 31
Baby t-rex	GLANI 47	Hypno 1	GLANI 8
Radar	GLANI 15	Heart	GLANI 7
Engine	GLANI 3	Ant Walk	GLANI 46

Envia: GLANI + codigo al 7054

LOGOS DE OPERADOR PARA TELEFONOS NOKIA






0065 0020
0003 0002
0014 0019

Envia: GLCOLOG + codigo al 7054

NOMBRES EN TU MOVIL



MYTEXT 1
mytext 2
MYTEXT 8
mytext 12
mytext 13
mytext 16

Envia: GLFNOM + codigo foto + codigo tipo + nombre al 7054

Ejemplo Foto Superior:
GLFNOM 0362 1 DAVID al 7054



INSTRUCCIONES: TONOS: Envia **GLTONO** y el codigo de 4 digitos al **7054. Ejemplo:** Para el tono Stan de Eminem, envia GLTONO 3029. POLIFONICOS Envia **GLPOLI** y el codigo de 4 digitos al **7054. Ejemplo:** Para el tono polifonico Stan de Eminem, envia GLPOLI 3029. FOTOS: Envia **GLFOTO** y el codigo de 4 digitos al **7054. Ejemplo:** Para Foto de Beckham, envia GLFOTO 0362. POSTALES: Envia **GLDIB** y el codigo de 4 digitos al **7054.Ejemplo:** Para Postal de D12, envia GLDIB 4214. JUEGOS: Envia **GLJAVA** y el codigo del juego al **7054.Ejemplo:** Para Juego Invaders, Envia GLJAVA INVADERS. MOVILES: Para descargar fotos es necesario disponer de un terminal con pantalla a color y acceso WAP. Para Polifonicos es necesario un terminal con capacidad de reproducir tonos polifonicos y acceso WAP. TONOS Y POSTALES son compatibles con la mayoria de los moviles del mercado. PRECIO: TONOS, POLIFONICOS, FOTOS, ANIMACIONES Y POSTALES: 2 mensajes de 90 centimos de Euro + IVA. **Juegos:** 3 mensajes de 90 centimos de Euro + IVA. **Para cualquier duda o problema escribe un email a universalmobile@universalmusic.es, indicando modelo, numero de movil y problema.**

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Konami • EDITOR: Konami • PRECIO: 39,95 € • PEGI: +18

La aldea de la colina silenciosa **vuelve** a nuestros ordenadores **cargada con** ese inconfundible aire de **terror y pesadilla**. Los lectores de *Game Live* decidieron este verano que ***Silent Hill 2* había sido la mejor aventura** de los últimos 12 meses, **y su sucesora tiene argumentos** para seguir el mismo camino.

Por G. Masnou

SILENT HILL 3



Aunque los juegos de terror y supervivencia no suelen tener muy buena prensa en el territorio PC, de vez en cuando aparece alguno muy por encima de la media que se gana el corazón de los aventureros empedernidos. Fue el caso de *Alone in the Dark* en 1992, el de *Realms of the Haunting* un lustro después o el de *The Thing* el año pasado. El último heredero de esta noble tradición de juegos pavorosos y atmosféricos es *Silent Hill 3*. Pertenece a una saga consolera de prestigio que ya debutó en compatibles el año pasado con *Silent Hill 2* (el primero fue una exclusiva PlayStation).

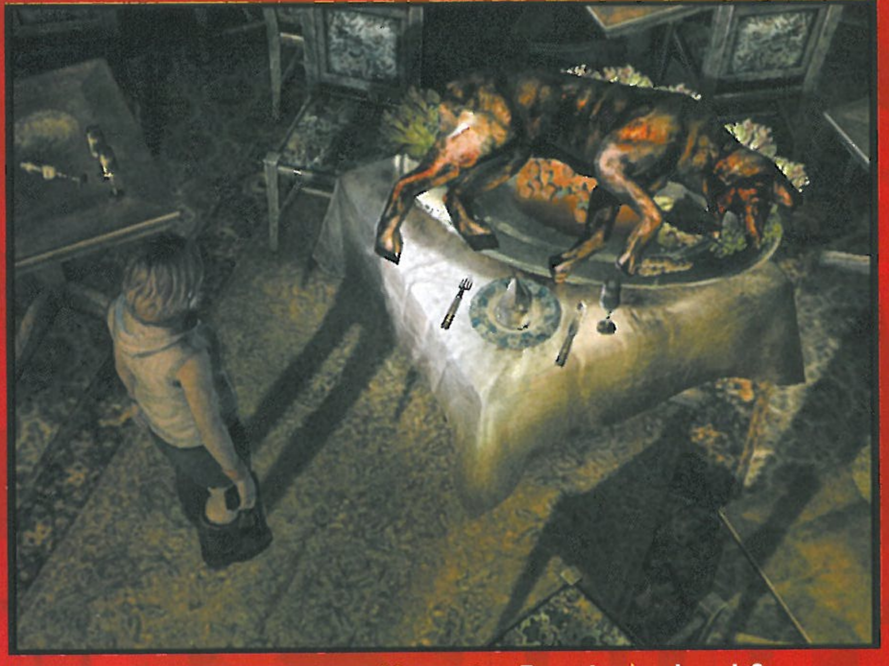
La primera novedad que llama la atención en esta entrega es que los desarrolladores han centrado un poco más la jugabilidad en el uso de las armas. En *Silent Hill 2* se optaba por un estudiado equilibrio entre acción y aventura, pero ahora la apuesta pasa mucho más por masacrar zombis y demás fauna infernal a punta de pistola. De esta forma, el juego se acerca a la fórmula patentada en su día por *Resident Evil*. Abunda el armamento de alto poder destructivo, no faltan munición y botiquines y los combates tienen una presencia destacada. Y eso que, por desgracia, el desarrollo de éstos se hace un tanto incómodo y arcaico, tanto si utilizas el pad como si tiras de teclado y ratón.

Menos aventura

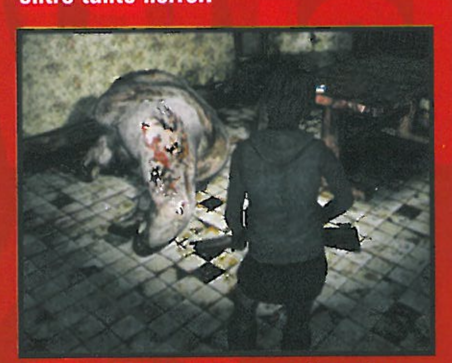
Como consecuencia de este cambio de enfoque, los puzzles pierden protagonismo. Y casi diríamos que es una suerte, porque estos pequeños enigmas nunca han estado entre lo mejor de la saga. *Silent Hill 3* no es una excepción a la regla: algunos de sus rompecabezas siguen teniendo soluciones reñidas con la lógica más elemental, demasiado rígidas y más basadas en la exploración concienzuda del mapa que en el sentido común.

De todas formas, es cierto que se ha mejorado en este apartado. Para empezar, ahora abundan las pistas inequívocas y los objetos necesarios están situados cerca del lugar en que debes utilizarlos. Así te ahorras el sentimiento de frustración que producía recorrer una y otra vez los escenarios en busca de esa llave o esa palanca que permitía seguir avanzando, aunque este exceso de facilidades acaba convirtiendo estas fases en un mero trámite.




Todo está listo para que empiece el banquete. ¿Te apetece un bocado?

Un poco de arte sacro es un respiro entre tanto horror.


Hay enemigos a los que sería mejor no despertar.

Tampoco convence del todo el diseño de algunos escenarios. El sistema de alcantarillas con que tropiezas una vez cruzado el centro comercial es un buen ejemplo. Recorres una red de corredores tan interminable como monótona y eso hace que muy pronto se pierda el factor sorpresa que debería obligar al jugador a estar en constante tensión, con lo que una de las grandes virtudes de los dos primeros juegos (su extraordinario ritmo) queda algo diluida.

Pero hay juegos que no necesitan un acabado perfecto para dejar un excelente sabor de boca, y éste es uno de ellos. Porque *Silent Hill 3* saca un extraordinario partido de su gran virtud: la pavorosa atmósfera en que consigue sumergir al jugador. Silent Hill sigue siendo una aldea maldita suspendida en el tiempo, con su clima irreal de sombría pesadilla, su oscuridad y su espesa niebla. Sus calles acaban siendo laberintos oníricos que absorben al jugador y le hacen sentirse un turista accidental en los arrabales del infierno.

En el apartado técnico, el juego se acerca a lo que se podría considerar una conversión modélica

Un sentimiento llamado angustia

El juego consigue transmitir casi en todo momento la sensación de que eres tú quien vaga por ese escenario terrorífico. Tú, con la respiración entrecortada y una inefable angustia que te oprime el pecho, peinando la oscuridad con tu linterna y con la oreja pegada a esa radio que capta frecuencias de ultratumba y te avisa de inminentes peligros.

Como en las mejores películas de terror psicológico, sientes al mismo tiempo el miedo a seguir y la irresistible compulsión de mantener los ojos pegados a la pantalla. Temes lo que espera tras la siguiente esquina, pero deseas sentir la descarga descontrolada de adrenalina. A ello ayuda ese guión basado en la historia de Heather Morris, una adolescente con poderes especiales que trata de poner en orden los interrogantes de su pasado al tiempo que sobrevive en las calles de la aldea maldita.

En su aventura, Heather se cruza con muchos otros personajes, empezando por el detective Douglas, una misteriosa mujer llamada Claudia y Vincent, un hombre atormentado por terribles pesadillas. Todos sus rostros están modelados a la perfección, con una notable riqueza de detalles y unas animaciones faciales que expresan en

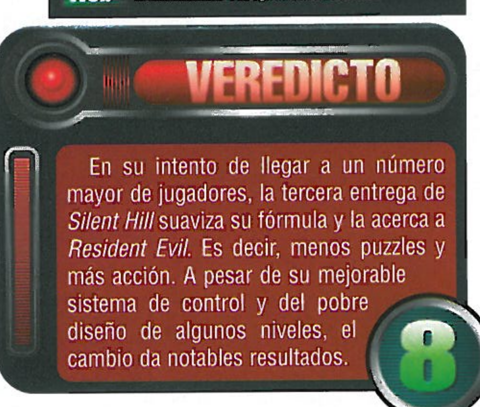
FICHA TÉCNICA

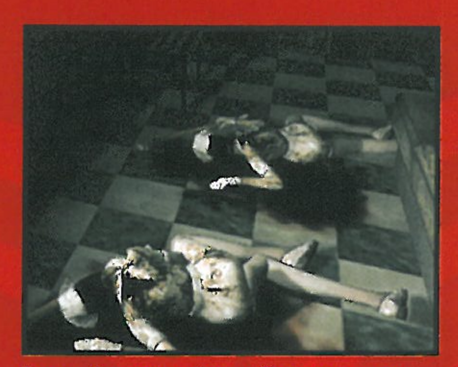
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.konami-europe.com/silenthill3




Las enfermeras demoníacas son una constante en la saga.


A pesar de tener sólo 16 años, Heather no es el personaje más joven.


¡Quién tuviera un insecticida a mano en determinadas ocasiones!


Hace falta mucho valor para comprobar qué se esconde bajo la sabana.


Los efectos de luces y sombras resultan muy espectaculares.

toda su crudeza el abanico de emociones humanas en situaciones límite.

Tan lejos, tan cerca

En el apartado técnico, el juego se acerca a lo que se podría considerar una conversión modélica. Quedan, sin embargo, asignaturas pendientes, como el sistema de control. Y eso que ahora existe la posibilidad de configurar las teclas y optar entre dos tipos de control (en 2D y en 3D). Pero la utilidad de estas mejoras queda un tanto cuestionada por lo lentos, imprecisos y torpes que resultan los movimientos del personaje.

El nuevo sistema de cámaras pretende ser una mejora con respecto a lo visto hasta el momento. Aun así, se abusa de ángulos muertos y panorámicas frontales y sólo puedes controlar la cámara en contadas ocasiones. Sí ha avanzado mucho el entorno gráfico, que sorprende por su fluidez y alto rendimiento en ordenadores de gama media y baja. En cuanto al inventario, se gestiona de maravilla gracias a la ayuda del ratón. Otro detalle a agradecer es que puedes grabar tus progresos en la aventura siempre que desees, algo que no pasaba en la versión para consola.

El peaje que hay que pagar por tan alto nivel técnico consiste en que *Silent Hill 3* sólo se edita en formato DVD. Así que ya sabes, vas a tener que disponer de un reproductor adecuado si quieres disfrutar de uno de los mejores juegos de terror y supervivencia que campan a sus anchas por el mercado de PC.

LAS ESTRELLAS DE LA FUNCIÓN

En comparación con la segunda entrega de la saga, *Silent Hill 3* dispone de pocos personajes. No obstante, éstos tienen un mayor protagonismo en el desarrollo de la historia. Éstos son los cuatro que más veces aparecerán en la pantalla de tu PC.



HEATHER MORRIS

La heroína del juego. Una adolescente que ha sido arrastrada a un submundo infernal mientras compraba en unos grandes almacenes. Aunque está asustada, Heather dispone del suficiente coraje para llegar hasta el final del embrollo.



CLAUDIA WOLF

Una misteriosa mujer que parece tener un especial interés por Heather. Claudia también aparece con asiduidad en el mundo infernal. A diferencia de Heather y Douglas, no parece una visitante ocasional, sino una inquilina.



DOUGLAS CARTLAND

El detective contratado para localizar a Heather se ve envuelto, sin quererlo, en la misma pesadilla. A pesar de su aspecto, es un tipo bondadoso que no dudará en echar una mano a la bella adolescente cuando ésta lo necesite.



VINCENT

Un extraño hombre que muestra una total y absoluta fascinación por todo lo relacionado con el mundo del ocultismo. También parece poseer información muy importante acerca del pasado de Heather Morris.

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Ubisoft • EDITOR: Ubisoft • PRECIO: 39,95 € • PEGI: +7

BEYOND GOOD & EVIL

Por G. Masnou



¿Quién dijo que las aventuras **se mueren**? Este mes, **analizamos unas cuantas** que sin duda son materia lúdica **de primer nivel**. Entre esta brillante cosecha, **hay incluso espacio para la obra de un genio** del diseño fantástico como el francés **Michael Ancel**.

La producción francesa de software aventurero es como una montaña rusa. Nuestros vecinos del norte permanecen fieles al género y son capaces de lo mejor y lo peor. De Francia han venido aventuras modélicas como *The Nomad Soul*, *Flashback* o *Alone in the Dark*, pero también bodrios morrocotudos cuyo único mérito fue llegar a ser publicados (léase *China, Dreams to Reality* o *Versalles 1685*).

Esta nueva aventura con vitola francesa pertenece a la primera categoría. La firma Michael Ancel, uno de los plusmarquistas mundiales del género de plataformas (suyas son las dos primeras entregas de *Rayman*), y desde ya puede aspirar a un hueco entre los mejores. Su secreto es adaptar con equilibrio y sabiduría la receta que hizo grande a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. A saber: combates, exploración, vehículos que manejar y una adecuada interacción con otros personajes y con el entorno. Sin olvidar, evidentemente, un guión que combina toques de comedia juvenil con elementos fantásticos inspirados en *La guerra de los mundos*, la novela de Herbert George Wells.

El juego te sumerge en la historia de Jade, una joven reportera que acaba de enrolarse en un grupo rebelde llamado IRIS. Esta facción se enfrenta a la invasión alienígena que sufre Hyllis (el planeta natal de Jade), al tiempo que trata de desentrañar un complot en el que están implicadas las máximas autoridades del planeta.

El dueto cómico

No hay más que fijarse en títulos como *Las arenas del tiempo*, *The Thing* o *Broken Sword 3* para comprobar que las aventuras con un personaje secundario controlado por el ordenador están de moda. En el juego de Ubi Soft, aparecen dos: Pey'J y Double-H. Es decir, un cerdo bípedo y gruñón y un patoso soldado de las fuerzas

DE PROFESIÓN, REPORTERA

Antes de convertirte en líder de la resistencia local, deberás ganarte la vida haciendo fotos de de la fauna de Hyllis. Aquí tienes algunas de las especies que encontrarás.



ALICIA SPLENDENS
Un extraño molusco con forma de cono y de cuyo interior brota una especie de cabellera blanca. Suele habitar en el interior de grutas y no representa ningún peligro para la salud de Jade.

PELAGIA PACHYDERMIS
Otro molusco en apariencia feroz pero inofensivo. Su débil carcasa y la escasa velocidad a la que se desplaza lo convierten en presa fácil para tu cámara... y tus armas.





PALINURUS RUPESTRIS
Son una especie muy difícil de vencer. Disponen de una armadura que les protege de cualquier golpe y de unas enormes pinzas que utilizan para lanzar el enemigo a varios metros de distancia.

BUFO ERECTUS
Una especie de sapo rabioso y feo como la lepra que dispone de unos afiladísimos dientes. A pesar de su temible aspecto, se trata de un animal pacífico que aparece en grupos numerosos.



Jade momentos antes de salvar a Double-H de una muerte segura.



Uno de los minijuegos consiste en una carrera de aerodeslizadores.

rebeldes. Su función es ir amenizando la aventura con los clásicos comentarios de secundario grotesco y echar una mano en los puzzles que exigen acción combinada.

La inteligencia artificial se ocupa del cerdo y el soldado, pero tampoco está de más que tú te encargues de darles alguna que otra orden o alimentarles cuando su barra de energía mengüe más de la cuenta. Basta con que pulses una tecla para que este par de desechos sociales empujen algún objeto pesado, activen paneles o ejecuten algún ataque combinado junto con Jade.

El juego te sumerge en la historia de Jade, una reportera que acaba de enrolarse en un grupo rebelde

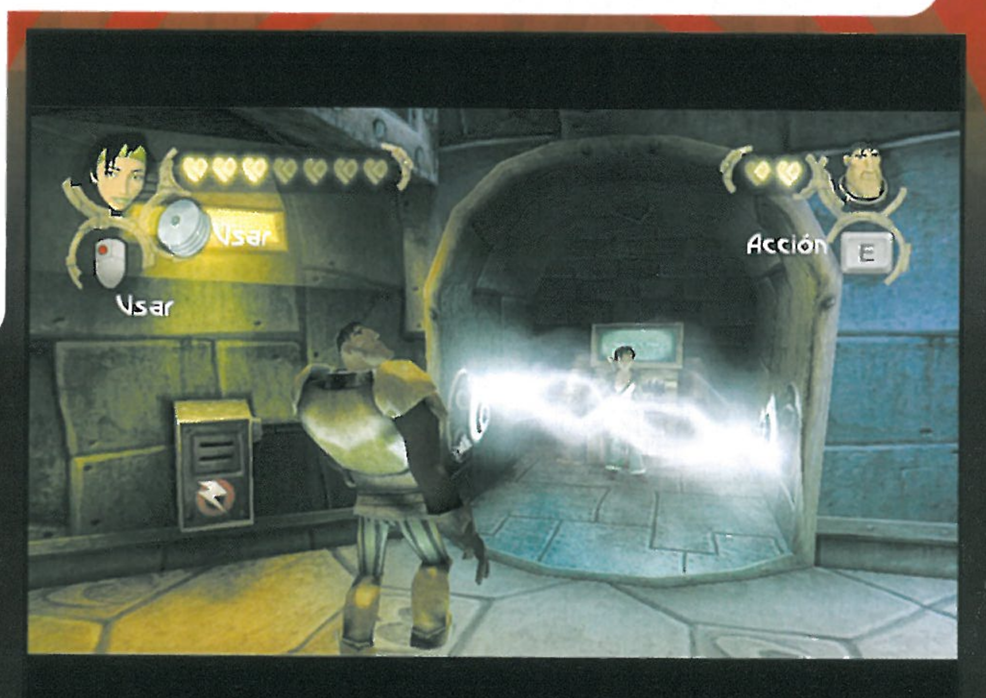
Periodismo de denuncia

Estos secundarios con carisma comparten protagonismo con una serie de artefactos tecnológicos que debes ir utilizando para resolver determinadas situaciones del juego. El más importante es la cámara fotográfica de Jade, que al principio utilizas para sacarte algo de pasta haciendo fotos de la flora y fauna del planeta para el museo local. No obstante, pronto se convierte en elemento imprescindible para ir recabando pruebas del complot gubernamental cuando te infiltras en territorio enemigo. Es entonces cuando este juego se convierte en uno de los primeros simuladores de periodismo de investigación y denuncia que se recuerdan.

Tampoco está nada mal el aerodeslizador, un vehículo anfibio cuya versatilidad y velocidad permiten alcanzar lugares inaccesibles y cubrir enormes distancias en un parpadeo. Entre trayecto y trayecto, es posible mejorar las prestaciones del armatoste en el correspondiente taller, añadiendo espesor al blindaje o cilindrada al motor e incorporando accesorios para superar los numerosos obstáculos que pueblan el escenario.



Double-H es el complemento perfecto en los combates.



Las consolas que vas encontrando te permiten grabar la partida.

El faro de Hyllis es el escenario en que Jade realiza las primeras indagaciones y encargos. Un entorno diseñado para aclimatarse fácilmente al pad (muy recomendable) y empezar a interactuar con otros personajes. Una vez en las entrañas de la Isla Negra (la primera mazmorra), empiezas a descubrir matices en el sistema de control, como los saltos automáticos (que hacen que *Beyond Good & Evil* se aleje notablemente de la fórmula de los juegos de plataformas), y te familiarizas con el algo desconcertante pero eficaz sistema de combate.

Los enfrentamientos más habituales son los que se resuelven con el Dai-Jo, un bastón de energía que dispone de su propio repertorio de movimientos y ataques.

La perspectiva en primera persona entra en acción cada vez que Jade utiliza el lanzador de girodiscos, un guante cuyos anillos de energía permiten eliminar a los enemigos desde la distancia y activar interruptores inalcanzables. Al igual que sucede con *Las arenas del tiempo*, el ordenador se encarga de encarar al enemigo que se encuentre más cerca, reduciendo la tarea del jugador a desplazarse lateralmente y atacar y defender en el momento adecuado.

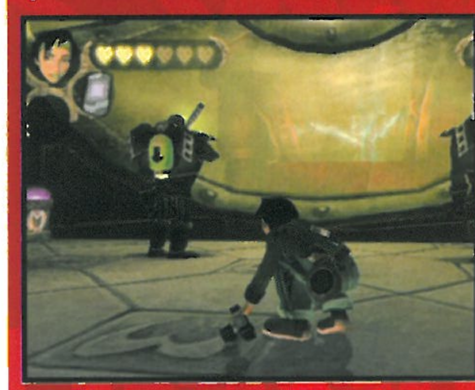
Un mundo latiente

Hace falta un buen rato de juego para empezar a disfrutar plenamente de su trama no lineal, que combina misiones de acción con otras de sigilo y aún deja espacios para entretenidos minijuegos y búsquedas alternativas.

La presencia de secundarios con personalidad y algún comentario sarcástico asomando siempre a los labios ayuda bastante a esa inmersión plena en el hilo narrativo. A esto hay que añadir un entorno de juego muy convincente, con ríos, lagos y aldeas recreados con todo lujo de detalle. Las puestas de sol y las noches estrelladas contribuyen a que Hyllis sea uno de los mundos de fantasía informáticos mejor recreados.



El apartado gráfico está entre lo mejor que se ha visto este año.



Abundan las misiones en las que la acción cede el protagonismo al sigilo.

Si no fuese porque dura poco (entre diez y doce horas), este juego se acercaría al ideal. Michael Ancel y su equipo han creado un entorno insólito pero muy atractivo, variado y verosímil en el que todo parece posible. Lo mejor que puede decirse de él es que es uno de esos juegos que dejan un excelente sabor de boca y duran en el recuerdo, algo de lo que muy pocos pueden presumir.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.beyondgoodevil.com

VEREDICTO

Un título en la línea de ambiciosas aventuras como *The Nomad Soul* y *Outcast*. Su principal virtud es haber creado todo un universo de fantasía con su flora, fauna, geografía y leyes físicas. Además, la jugabilidad combina con fluidez elementos de aventuras, acción y carreras.

8



Algunos rompecabezas requieren la coordinación de dos personajes.

1001melodias.com te presenta... UN MOVIL ESTRELLA!

LO + NUEVO

2141605 · 2141603 · 2141602 · 2199568 · 2102554 · 2141600 · 2195792 · 2199696 · 2182200 · 2125522

15 Marcas y 225 Modelos Compatibles!

1 pide por SMS al **7888** ejemplo: 2175860 al 7888

2 pide por telefono **806 506 267**

3 pide por internet **www.1001melodias.com**

Tus Fondos a Color Favoritos

2187961 · 2184552 · 2186650 · 2185156 · 2175988 · 2186627 · 2186654 · 2185909

2187762 · 2178902 · 2196615 · 2182625 · 2186439 · 2173800 · 2179191 · 2173562 · 2175757 · 2190392

UN MOVIL UNICO !

SNOOPY: 2174630 · 2174331 · 2191601 · 2174640

LENCERIA SEXY: 2196215 · 2196221 · 2196229 · 2196228

BOB MARLEY: 2124030 · 2122112 · 2128856 · 2122177

BETTY BOOP: 2164800 · 2155700 · 2195893 · 2195900

LOS LOGOS DE LOS FAMOSOS

2101649 · 2199165 · 2191127 · 2101659 · 2195383 · 2101490 · 2101634 · 2198888 · 2101430 · 2191152 · 2195369 · 2191130

2182781 · 2178978 · 2175989 · 2181466 · 2182056 · 2174685 · 2186634 · 2182221 · 2173590 · 2178903 · 2175994 · 2179271 · 2179994 · 2181136 · 2186784 · 2182626 · 2180242

2185644 · 2195742 · 2196089 · 2196740 · 2182067 · 2195739 · 2174687 · 2182627 · 2175997 · 2195834 · 2191749 · 2192646 · 2192621 · 2184781 · 2190230 · 2188051 · 2194655

2102560 · 2187865 · 2102566 · 2182222 · 2102565 · 2102562 · 2151533 · 2102172 · 2195259 · 2195870 · 2182896 · 2195739 · 2191433 · 2195819 · 2196086 · 2195937 · 2195943

2181863 · 2183291 · 2181882 · 2184087 · 2174695 · 2181201 · 2174261 · 2184666 · 2182799 · 2181823 · 2184262 · 2181868 · 2191024 · 2191747 · 2183282 · 2175804 · 2192275

+ de 10 000 logos a color en www.1001melodias.com

Salvapantallas

BLANCOS !: 2180262 · 2153500

NOVEDADES: 2125200 · 2125213 · 2125201 · 2124767 · 2124741 · 2124736 · 2122638

2180405 · 2178859 · 2120327 · 2170798 · 2176172 · 2129107 · 2176471 · 2122822 · 2115362 · 2153468 · 2181604 · 2179240 · 2181758

2100945 · 2176174 · 2140179 · 2181597 · 2110381 · 2130301 · 2129021 · 2142888 · 2123522 · 2174137 · 2174837 · 2151752

2152131 · 2121669 · 2176098 · 2143149 · 2143176 · 2122784 · 2170572 · 2144082 · 2147624 · 2176171 · 2187927 · 2121680 · 2143031

2145441 · 2100287 · 2181594 · 2114182 · 2110877 · 2185238 · 2193319 · 2145531 · 2147494 · 2129004 · 2164833 · 2123860 · 2117361

2141014 · 2191074 · 2191073 · 2184928 · 2113795 · 2118469 · 2181010 · 2130351

2132123 · 2193157 · 2124121 · 2191591 · 2190652 · 2125222

2193414 · 2185768 · 2193375 · 2178855 · 2144032 · 2193350 · 2191089 · 2193364 · 2186515 · 2119217 · 2176490 · 2198824 · 2190648

+ de 10 000 salvapantallas en www.1001melodias.com

TONOS MONO Y POLIFONICOS DE ALTA CALIDAD STEREO

Mono	Poli*	
2185105	2184746	Son de amores
2191946	2191882	Rosa y espinas
2190561	2190544	Down • JUNIOR MIGUEZ
2192606	2192587	Caprichosa
2191482	2191424	No es lo mismo
2195029	2196757	Las tapitas
2185477	2185480	Loca
2196166	2196189	Tanto la queria
2182575	2184747	La madre de jose
2146535	2155763	Real Madrid
2101837	2196758	Cremita
2185119	2184896	Where is the love
2142473	2187470	Himno del F.C. Barcelona

ULTIMAS NOVEDADES

Mono	Poli*	
2196167	2196190	Te necesito • Luis Miguel
2196166	2196189	Tanto la queria • Andy & Lucas
2196154	2196178	Encontraras • Natasha St-Pier
2191482	2191424	No es lo mismo • Alejandro Sanz
2122111	2119025	White flag • Dido
2185119	2184096	Where is the love • Black eyed peas
2188153	2188066	Grita • Vega
2102027	2101730	Carnival girl • Texas
2102681	2101779	Bad day • REM
2190561	2190544	Down • Junior Miguez
2191244	2191166	Going under • Evanescence
2176148	2181887	Get Busy • Sean Paul
2196155	2196179	Get it together • Seal
2192606	2192587	Caprichosa • Chayanne
2192615	2192454	Time is running out • Muse
2193728	2194570	Lo noto • Hombres G
2196162	2196185	Re-offender • Travis
2191491	2191422	Miss Independent • Kelly Clarkson
2193723	2194577	Un segundo de paz • Eros Ramazzotti
PRONTO	2101793	Solo un segundo • Baccilos
2120005	2188133	Fallin' high • Safri Duo
2195559	2195480	The golden path • Chemical brothers
PRONTO	2101792	Send you love • Sting
2175893	2186366	Aich • Outlandish
PRONTO	2101797	Tu nombre en... • Miguel Nandez
2193746	2194587	Someday • Nickelback
PRONTO	2101790	Otra realidad • Beth
2196151	2196175	Camino de Madrid • P. J.Hermosilla
2196164	2196187	Sigo mi camino • Tony Santos
2195497	2195477	Rubberneckin • E.Presley

SUPERVENTOS ESPANOLAS

Mono	Poli*	
2187821	2187765	20 de enero
2142621	2155777	A dios le pido
2181408	2181409	Bye Bye
PRONTO	2186047	Cadillac solitario
2182839	2180469	Calavera
2182861	2155765	Chihuahua
2174404	2176454	Devuelveme la vida
2152729	2155764	Dos hombres y un destino
2191236	2191158	Entre tu y yo
2185522	2185455	E samba
PRONTO	2184743	Es un lata el trabajar
2125092	2155775	Fiesta pagana
2180458	2181169	Jaleo
2182575	2184747	La madre de Jose
2145659	2155767	Llorare las penas
2185477	2185480	Loca
2176528	2178996	Mariposa traicionera
2191482	2191424	No es lo mismo
2182589	2184749	Ojù
2195853	2191177	Papi Chulo rock
PRONTO	2186051	Rayando el sol
2191946	2191882	Rosa y espinas
2175943	2175690	Sambame
2185105	2184746	Son de amores
2196167	2196190	Te necesito
2122004	2118801	Uno mas uno son siete
PRONTO	2186063	Y nos dieron las diez
2190562	2190545	Ying Yang

TOP TV CINE

Mono	Poli*	
2131089	2182140	Apocalypse now
2112642	2182142	Austin Powers
2133117	2174322	Barrio Sesamo
2110002	2155679	Benny Hill
2111095	2170729	Caza Fantasmas
2185966	2185894	Over the rainbow NUEVO
2111014	2155774	El Bueno, el malo y el feo
2110053	2180071	El Coche Fantastico
2110054	2155773	El Equipo A
2111040	2155671	El Exorcista
2111015	2155674	El Padrino
2111107	2170736	El Puente sobre el rio KWAI
2110120	2170728	Friends
2111005	2180069	James Bond
2111017	2170731	Indiana Jones
2115026	2180147	La Abeja Maya
2111150	2170807	La Pantera Rosa
2115003	2180145	Looney tunes NUEVO
2182083	2182977	Los diez mandamientos
2115040	2155678	Los Simpsons
2184584	2182831	Matrix reloaded
2110132	2154257	Mission impossible
2152643	2155673	Pulp fiction
2111060	2155778	Rocky
2111023	2154254	Superdetective Hollywood
PRONTO	2181988	The matrix
2182145		The Great Escape NUEVO
2111172	2174308	Titanic

SUPERVENTAS INTERNACIONALES

Mono	Poli*	
2175937	2179133	Bring me to life
2138770	2184643	Carmina Burana
2174436	2178982	Clocks
2111781	2179680	Cocaine
2122081	2198338	Come as you are
2182819	2181884	Crazy in love
2129038	2199945	Daddy dj
2153968	2170804	Désenchantée
2146914	2155779	Dilemma
2190561	2190544	Down
2113483	2179955	Every breath you take
2188199	2188133	Fallin' high
2176148	2181887	Get Busy
2119098	2179686	Highway to hell
PRONTO	2176141	I'm sorry...
2178787	2174642	In da club
2146611	2187850	In my place
2185087	2185935	Let the sunshine in
2112014	2180138	Libertine
2153396	2155770	Lose yourself 8 Mile v1
2170643	2174644	Mundian to bach ke
2122024	2179700	Satisfaction
2176078	2176449	Somewhere I belong
2185524	2185458	St anger
2139987	2191175	sweet soca music
2152709	2187852	The scientist
2142072	2179134	Tu es foutu
2113276	2187854	Trouble
2138743	2176117	Unchained melody
2139755	2154299	Without me

Compatibles POLI : SAGEM MY-X6, MY-65, MY-X5, MY-X5m, MY-C5w, MY-X2 - SAMSUNG V200, S300, S500, E700, P400- MOTOROLA C350, C330, T720, V525, V600 - SONY/ERICSSON T310, P800, T300, T610 - ALCATEL 525, 511, 512, 715, 332, 535, 735 - SIEMENS S55, C55, MC60, M55,SL55 - PANASONIC GD87 - NOKIA 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 3530,7250i, N GAGE, 3100, 3300 - LG 5300i,7030, 5400 - SHARP GX10, GX10i. Su movil necesita una configuración WAP.

+ de 10 000 tonos en www.1001melodias.com



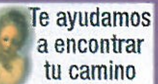












Envia VIDENCIA al 7122

Para una videncia UNIVERSAL

O Envia TAROT al 7122

para el TAROT dedicado a ti





GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Ascaron • EDITOR: FX Interactive • PRECIO: 19,95 € • PEGI: +3

¿Tan difícil es la economía? Como le dijeron a Zapatero, **nada que no se aprenda en un par de tardes**. ¿Quieres prosperar? Pues **debes aprenderte** al dedillo un par de leyes: **la de la oferta y la demanda** y la de Murphy. **El resto es cuestión de ir** navegando, produciendo y **desarrollando** ciudades.

PATRICIAN III

Imperio de los mares

Por J. Font

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 233 MHz	PII 400 MHz
Memoria RAM	32 MB	64 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.fxplanet.com/p046/p046.htm

VEREDICTO

Una entrega que introduce mejoras en muchos aspectos, algunos de ellos de importancia. Cada vez hay más factores a tener en cuenta y un desarrollo de los acontecimientos más verosímil. No obstante, ten en cuenta que se trata de gestión comercial. Y eso es sinónimo de dificultad y poco dinamismo.

7,5

Una de las sagas clásicas de la gestión comercial llega a su tercera entrega, centrada en las relaciones comerciales entre los miembros de la medieval y renacentista Liga Anseática. Se trata de un simulador de gestión empresarial riguroso y profundo que también tiene en cuenta aspectos políticos y diplomáticos. Para la ocasión, Ascaron ha trabajado en un nuevo motor que permite disfrutar de mejoras gráficas y algunas innovaciones a nivel estratégico.

El juego consta de cinco campañas diferentes, partidas aisladas y un extenso (y necesario) tutorial. En el caso de las campañas, cada una te plantea un reto concreto que debes lograr en un tiempo limitado. La fórmula que utilices para lograrlo es cosa tuya.

La posibilidad de ajustar diferentes parámetros, como la actividad de los piratas, permite hacerse partidas casi a medida y jugar en las condiciones de dificultad que consideres más adecuadas. Estas posibilidades de ajuste son aún mayores en la opción de partidas sueltas, en las que puedes elegir, por ejemplo, de qué ciudad partes y cuáles van a ser tus objetivos.

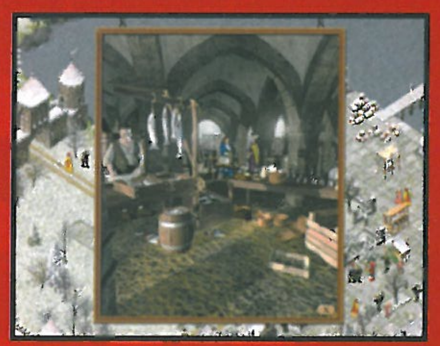
Seamos diplomáticos

Tu capacidad para crear bienestar puede ayudarte a obtener un sólido prestigio, y ya sabes que el buen nombre es la base de los buenos negocios. Pero no sufras, porque si esto de ser buen chico no va contigo siempre puedes liarte la manta a la cabeza y dedicarte a la piratería. El norte de Europa es terreno abonado para la cofradía de los lobos de mar, y repartir andanadas a diestro y siniestro



La promoción es una de las claves del juego. Tu fama debe traspasar fronteras.

No todos los puertos son buenos para comerciar con determinados artículos.



La Lonja te permite conocer los hábitos de consumo de cada población.

puede ser una forma tan eficaz como cualquier otra de progresar en el juego.

Estar a buenas con tus conciudadanos es necesario. Puedes pasarte por los baños públicos para cerrar un trato o buscar información de algún funcionario. También puedes optar por organizar fiestas en el pueblo, hacer buenas migas con el alcalde o facilitar protección a una ciudad contratando soldados y asumiendo su mantenimiento.

Pero no sólo debes tener en cuenta las políticas municipales, sino que también debes vigilar la diplomacia con los entes políticos superiores. Un desaire a un príncipe, que suele exigir ingentes cantidades de mercancía a bajo precio, puede acabar con el asedio de la ciudad. Tu intervención es nula en ellos a no ser que seas el alcalde. En este caso, tu control de las batallas es mínimo, ya que sólo puedes ordenar a las tropas defenderse desde las murallas o atacar. Más control bélico ofrecen las batallas navales, en las que debes demostrar tu pericia en el control del barco y elegir bien la munición a emplear.

Esta entrega incluye nuevos edificios a construir, como la Universidad o la Casa de la moneda, destinados a atraer a nuevos ciudadanos y a hacer que las ciudades se expandan. También hay un guiño a las rutas terrestres con la aparición de las caballerizas, aunque en este caso se trata más bien de un detalle anecdótico.

Las opciones de configuración permiten en parte regular el nivel de dificultad del juego

La actividad comercial se basa en comprar y vender un total de 20 productos diferentes, ya sean alimentos, materias primas, bienes de consumo o artículos de lujo. Las operaciones se ciñen escrupulosamente a la ley de la oferta y la demanda. Debes identificar qué artículos son consumidos en grandes cantidades por ciudades determinadas y asegurarte de que a estas últimas no les falte suministro, aunque ten en cuenta que el exceso de oferta puede provocar la caída de los precios. A veces incluso conviene dedicarse a productos con menor demanda pero mejor pagados. Poco a poco, vas descubriendo en qué productos conviene centrarse para optimizar los resultados.

Para producir cada producto, debes crear el edificio adecuado. A priori, ésta puede parecer la mejor fórmula para obtener beneficios, pero cada edificio destinado a la producción exige trabajadores, utensilios y, si se trata de un producto elaborado, materias primas. Y todo tiene un coste. Esto hace que en algunas situaciones sea recomendable comprar en vez de producir, sobre todo si eres capaz de encontrar algún sitio en que vendan barato.

Margen de maniobra

Existen todo tipo de ventanas que te facilitan la información necesaria. El mayor inconveniente que debes afrontar es la imposibilidad de visualizar simultáneamente más de una. Por ejemplo sería práctico tener abierta la ventana de la Lonja para saber el precio de los productos y la demanda al mismo tiempo que la del administrador para fijar los precios adecuados.

Controlar un sistema económico de esta complejidad puede ser una ardua tarea. Por suerte, tienes opciones que permiten automatizar algunas opciones económicas. Por ejemplo, disponer de un administrador en

Los piratas te obligan a armar tus barcos, mermando su capacidad de carga.



Sí, es complejo y laborioso. Pero también muy gratificante.



Si quieres evitar abordajes (o llevarlos a cabo) no te olvides de armar a la tripulación.



Visitar los ayuntamientos de vez en cuando puede reportarte importantes beneficios.

tus oficinas comerciales te permite fijar los precios máximos de compra y mínimos de venta o retener un stock de mercancías para que a tus fábricas no les falten materias primas para continuar funcionando. También te permite agilizar el proceso de venta para evitar que otro comerciante se te adelante y te trunque un negocio.

Automatizar las rutas comerciales también es posible y muy útil. Si tu barco dispone de un capitán, éste se encargará de comerciar entre dos o más ciudades, comprando y vendiendo productos según los precios fijados. También permite trasladar materiales de un almacén a otro para optimizar la producción en una de las ciudades.

Debes tener en cuenta que cada ciudad produce ciertos bienes en gran cuantía, consigue una producción media de otros y necesita comprar grandes cantidades de algunos. Éstas son las referencias básicas para saber qué artículos adquirir en cada ciudad y dónde venderlos. En el mapa general, donde trazas manualmente la ruta de tus barcos, aparecen iconos sobre las ciudades indicando los artículos que necesitan. Debes esforzarte en satisfacer esa necesidad de manera rápida, no sea que otro avispado comerciante venda antes o a mejor precio y consiga levantarte la camisa.

Evolución y profundidad

Patrician III incorpora cambios sustanciales respecto a anteriores entregas de la saga que aportan mayor profundidad estratégica. Sin embargo, sigue siendo un juego de desarrollo lento en el que progresar económica y políticamente cuesta sangre, sudor y lágrimas. Aunque aceleres el tiempo de partida, completar una campaña es cuestión de invertir mucho tiempo. Por suerte, las opciones de configuración permiten en parte regular el nivel de dificultad de un producto que, de otro modo, no sería ni mucho menos apto para todos los públicos. Complejidad y jugabilidad no le faltan.



Las batallas navales dirimen los conflictos cuando falla la diplomacia.

A TODA VELA

La tercera entrega de la saga aporta mejoras en muchos aspectos, sobre todo gracias a la utilización de un nuevo motor, conocido como Engine PIII. Por ejemplo, el juego es capaz de gestionar hasta 25 ciudades y un millón de habitantes, lo que ha permitido expandir el juego a la cuenca del Mediterráneo y al océano Atlántico. También las batallas (tanto navales como asedios) han ganado interés, ya que son mucho más vistosas e interactivas. Además, son perceptibles los cambios climatológicos y las diferentes estaciones del año. En cuanto a la inteligencia artificial, en esta entrega es mucho más avispada a la hora de comerciar. Otra característica novedosa es la opción de interrogar a los ciudadanos, lo que te permite conocer su nivel de bienestar.



GÉNERO: Simulación • DESARROLLADOR: Eagle Dynamics • EDITOR: Ubisoft • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +7

Tras alguna que otra indigestión de **aviones de época**, los incondicionales de la simulación de vuelo **van a disfrutar por fin del plato soñado** desde hace mucho tiempo: **un simulador de reactores**. Y no uno cualquiera, sino **un producto serio**, completo y competitivo.

Por M. A. González "Gadget"



LOCK ON
Air Combat Simulation

Lock On: Air Combat Simulation* es el sucesor de la aclamada saga de simulación de vuelo *Su-27 Flanker*, basada en este reactor de combate. En un principio, iba a ser una versión muy similar, que incorporaría la posibilidad de pilotar un MiG-29, pero los desarrolladores acabaron embarcándose en un ambicioso plan de rediseño en profundidad que les ha exigido tres años de trabajo. Sus modelos 3D altamente detallados y la introducción de efectos de última generación hacen que el resultado final sea modélico en lo que a realismo visual se refiere.

A diferencia de sus predecesores, *Lock On* no se centra exclusivamente en el Su-27 Flanker, sino que permite pilotar varios modelos de aviones. Junto al ya habitual Su-27 Flanker B, dispones del Su-33 Flanker D, el Su-25 Frogfoot y el MiG-29 en tres variantes diferentes: Fulcrum A soviético, Fulcrum A alemán y Fulcrum C. También se han representado dos aparatos occidentales, el A-10A Thunderbolt II y el F-15C Eagle. La diversidad de modelos asegura la variedad de misiones y la diversión, pero no se comprende que los desarrolladores hayan omitido intencionadamente el F-16 Fighting Falcon, la montura preferida de una gran mayoría de aficionados.

Arrancando motores

El menú permite acceder a las opciones de instrucción (vuelos tutelados para aprender a controlar la operación de los sistemas y armas), acción instantánea (vuelos simples de familiarización con los distintos aviones), misiones, campaña y multijugador. También están presentes dos opciones de edición de misiones (un generador de misiones rápidas y un muy completo editor de escenarios de combate), una enciclopedia, un apartado para visionar y editar tus filmaciones y finalmente un registro de horas de vuelo.

Una buena elección consiste en empezar por la acción instantánea y posteriormente aventurarte con las misiones simples, ya que son ideales para familiarizarse de forma no traumática con las peculiaridades de cada aparato y sus armas. Una vez



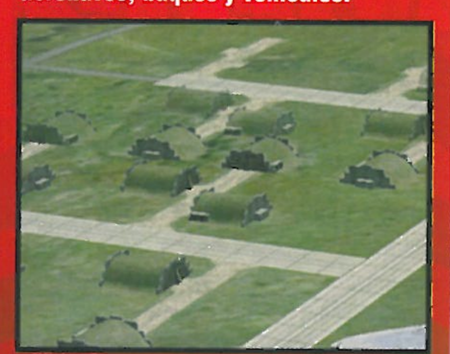
Las operaciones embarcadas dotan de especial atractivo a este programa.



El A-10 es el avión más esperado por sus misiones a ras de suelo.



Se han representado gran cantidad de aeronaves, buques y vehículos.



Las bases aéreas están reproducidas con una fidelidad sin precedentes.

DELICIAS EN VUELO

Seis son los tipos de aviones representados en *Lock On*, cada uno con peculiaridades que debes conocer para poder extraerles el mayor rendimiento posible.

SU-27 FLANKER B



Es un interceptor pesado de muy largo radio de acción, capaz de transportar una gran carga de misiles. Pese a su enorme tamaño, su aerodinámica avanzada y la potencia de sus motores lo convierten en un adversario muy ágil a velocidades bajas.

SU-33 FLANKER D



Versión embarcada del Su-27 y más pesada que éste. Su capacidad de combate aire-aire cerrado se mantiene gracias a sus aletas canard, unos motores sobrepotenciados y un nuevo sistema de control de vuelo computerizado. Es además un excelente caza-bombardero.

MIG-29 FULCRUM A Y C



La capacidad de su radar es limitada. Sin embargo, su sistema IRST le permite aproximarse a sus presas sin ser detectado. Si logra superar la zona BVR, con su misil R-73 se convierte en un adversario casi imbatible. Su único punto débil es el combate vertical a baja velocidad.

F-15C EAGLE



El caza de superioridad aérea por excelencia. Su radar le permite detectar y atacar objetivos a enormes distancias. Los misiles AMRAAM le otorgan una capacidad de "dispara y olvida" que le permiten mantenerse siempre alejado de la zona de peligro.

A-10A WARTHOG



El avión caza-carros por excelencia. Volando a ras de suelo, es capaz de terminar él solo con una columna de vehículos. Una vez agotadas las municiones lanzables, su cañón interno GAU-8/A Avenger de 30 mm es todavía capaz de perforar cualquier blindaje conocido.

SU-25 FROGFOOT



El equivalente soviético del A-10, aunque de construcción más austera y robusta. Su armamento se limita principalmente a cohetes y bombas no guiadas, aunque está dotado de un cañón de 30 mm. Sus cualidades de vuelo lo convierten también en un gran cazador de helicópteros.

adquirida la maestría necesaria en cada reactor, podremos aventurarte a iniciar una campaña.

Detalles de calidad

Los primeros escarceos ya te permiten ver la complejidad y el esplendor gráfico del programa, que, como es lógico, demanda unos requisitos de sistema elevados. La simulación nos sitúa en un conflicto ficticio que tiene lugar en la zona del Cáucaso y la península de Crimea. Este enorme teatro de operaciones se ha representado a escala 1:1 y se han modelado cuidadosamente las elevaciones del terreno con datos de satélite. Esta riqueza de detalle se aprecia sobre todo en los vuelos a baja cota, en los que se hace evidente el trabajo de los diseñadores. Los bosques se han cubierto con millones de árboles y las llanuras se han poblado con infinidad de edificios, puentes, ríos, carreteras... En fin, que puedes contar con el escenario más detallado y complejo de la historia de la simulación.

También llaman poderosamente la atención las cabinas de los aviones, reproducidas con calidad fotorrealista y totalmente modeladas en 3D. El nivel de detalle es tal que incluso es posible apreciar las pequeñas grietas que se forman en el plexiglás de la cúpula transparente

de la cabina cuando el sol incide sobre ella. Además, este programa viene preparado para la utilización del dispositivo Track-IR, que permite detectar la posición de la cabeza del jugador y reproducir sus movimientos en la pantalla, proporcionando así una sensación de inmersión insuperable.

Lock On pasará a la historia por sus impresionantes recreaciones audiovisuales del vuelo

Para poder disfrutar de este festival gráfico en su plenitud, *Lock On* viene dotado además con unas potentes herramientas de filmación, edición y manipulación de vistas, que seguro que harán las delicias de los Spielberg de la simulación.

A cara de perro

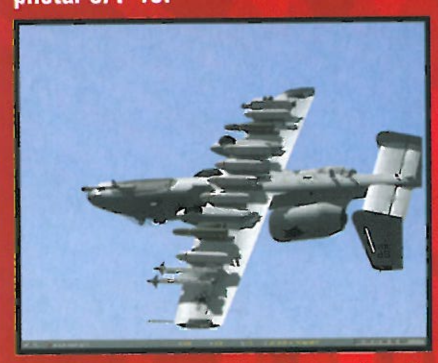
Los combates resultan muy emocionantes. La inteligencia artificial se comporta de manera creíble, aplicando las tácticas adecuadas a cada situación. El arma principal de casi todos los aviones es el misil aire-aire. Es impresionante verlos salir de sus raíles, seguir una trayectoria errática hacia sus objetivos y, en ocasiones, fallar.

El funcionamiento del radar y de la aviónica de combate de los aviones han sido simplificados para permitir una curva de aprendizaje suave. Sin embargo, el comportamiento de los sistemas modelados es correcto y bastante realista. Es evidente que este simulador no es un vulgar mata-mata y que tiene en cuenta variables ignoradas por otros programas. Además, aunque controlados por la inteligencia artificial, se han incluido los F-18A+ de las Alas 12 de Torrejón y 15 de Zaragoza, algo que los aficionados españoles sin duda sabrán apreciar.

La campaña es el verdadero corazón de *Lock On*. Puedes alistarte como piloto de A-10, F-15, Su-25 o Su-27 en cuatro campañas diferentes, luchando para el bando ruso o el occidental. Al igual que en los anteriores títulos de la saga *Su-27 Flanker*, las misiones de la campaña son realmente complejas, interviniendo en ellas decenas de unidades aéreas, terrestres y navales. Por desgracia, la campaña no es dinámica y consiste simplemente en una serie de misiones basadas en un guión, pero sin demasiada relación entre ellas.



Es una lástima que el juego no permita pilotar el F-16.



Los objetos proyectan sombras sobre el propio avión, algo nunca visto antes.

Lock On pasará a la historia por sus impresionantes recreaciones audiovisuales del vuelo. Sus modelos físicos, el potente apartado multijugador y el completo editor de misiones te proporcionarán diversión para rato. Sin embargo, se echa de menos la posibilidad de poder pilotar un mayor número de aviones occidentales. Igualmente, se hubiera agradecido una campaña dinámica y una arquitectura abierta que permitiese a los aficionados personalizarlo.



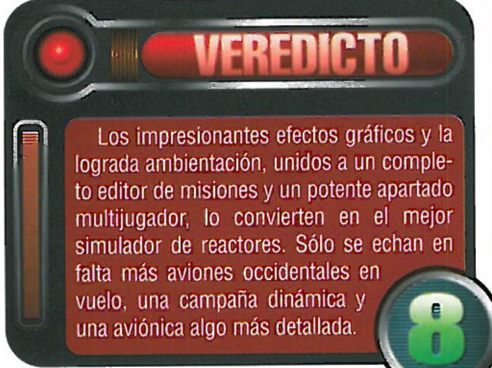
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.lo-mac.com



VEREDICTO

Los impresionantes efectos gráficos y la lograda ambientación, unidos a un completo editor de misiones y un potente apartado multijugador, lo convierten en el mejor simulador de reactores. Sólo se echan en falta más aviones occidentales en vuelo, una campaña dinámica y una aviónica algo más detallada.

8



Los misiles no siempre aciertan... y las contramedidas no siempre funcionan.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Liquid Entertainment • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,99 € • **PEGI:** +12

El Señor de los Anillos
LA GUERRA DEL ANILLO

No basta con que te organices bien y demuestres ser un genio táctico. En este juego **hay** murallas altísimas y **obstáculos formidables**, así que no esperes cruzar escenarios al mando de un esforzado puñado de orcos. **Vas a necesitar muchas unidades** y hasta algo de magia.

Por J. Font



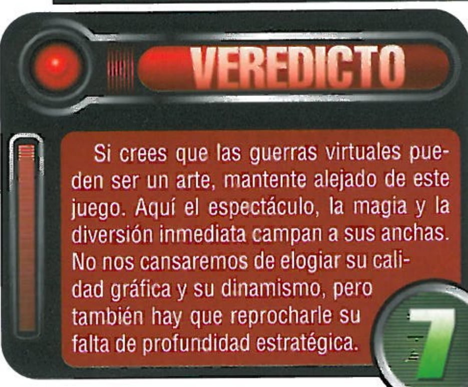
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma
Textos de pantalla: español
Voces: español

Web www.warofthering.com



VEREDICTO

Si crees que las guerras virtuales pueden ser un arte, mantente alejado de este juego. Aquí el espectáculo, la magia y la diversión inmediata campan a sus anchas. No nos cansaremos de elogiar su calidad gráfica y su dinamismo, pero también hay que reprocharle su falta de profundidad estratégica.

7

Por fin tenemos nuestro juego de estrategia con licencia de *El Señor de los Anillos*. Se titula *La guerra del Anillo* y su desarrollo ha corrido a cargo de Liquid Entertainment, los creadores de *Battle Realms*. De hecho, no faltan en él detalles que recuerdan a este último título, empezando por el diseño de los escenarios y los elementos que lo pueblan. Por supuesto, todos esos elementos han sido trasladados a un nuevo entorno, la Tierra Media, donde los pueblos libres se enfrentan a las huestes diabólicas del terrible Sauron.

El juego cuenta con dos campañas, una para cada facción. El orden de las misiones es libre, tú escoges cuál es la siguiente que vas a asumir desde una pantalla que incluye un mapa de la Tierra Media. Para que resulte lo más sencillo posible y atraiga a todo tipo de público, los desarrolladores han optado por que el número de unidades a conseguir y de edificios que construir sea muy reducido. Además, sólo puede construirse en áreas muy limitadas del escenario. Las huestes de Sauron, por ejemplo, sólo pueden construir en tierras corrompidas por un poste de guerra. Esta simplificación da notables resultados en el modo de juego más sencillo, pero acaba convirtiéndose en un problema tanto en los más difíciles como en el multijugador.

Magos y héroes

A grandes rasgos, el juego consiste en acumular unidades y enviarlas al frente. Entre las más poderosas, destacan héroes como Frodo, Legolas o el mismísimo Gandalf, que disponen de un amplio repertorio de habilidades especiales. Cada facción dispone también de ataques divinos. Para emplearlos, debes acumular un número suficiente de puntos de energía. Estos se generan de forma automática, basta con que dejes pasar un cierto tiempo entre una acción especial y la siguiente.

El juego resulta bastante dinámico, en la línea de *Warcraft III* o del propio *Battle Realms*. La mayoría de las misiones consisten en construir un campamento, recolectar recursos para



Acabar con los edificios enemigos suele ser la clave de la victoria.



Puedes elegir tu siguiente objetivo dentro de la campaña.



La magia puede ser un factor determinante para ganar la batalla.



Los ataques acaban degenerando en aglomeraciones confusas.

Algunas catapultas pueden alcanzar cualquier parte del escenario.

generar unidades y pasar al ataque. Unas pocas se resuelven con un puñado de hombres que deben asumir objetivos concretos. En líneas generales, se trata de un tipo de estrategia bastante superficial, muy centrada en ejércitos poderosos y combates tan espectaculares como confusos.

Se trata de un tipo de estrategia idóneo para los que se aburren con juegos sesudos y profundos

A toda mecha

Con respecto a *Battle Realms*, se nota una clara voluntad de que el juego sea mucho más ágil y sin complicaciones. Por ejemplo, no pueden atravesarse los bosques, lo que limita mucho la posibilidad de tender emboscadas. En *La guerra del Anillo*, las arboledas se limitan a bloquear el paso y obligarte a avanzar por zonas del escenario en que topas una y otra vez con huestes enemigas.

El entorno en que combates está recreado en unas 3D modélicas, con gráficos excelentes y multitud de efectos. Incluso puedes agitar el agua con el puntero del ratón y los conjuros van acompañados de efectos especiales de una espectacularidad notable. En cuanto a cámaras, se ha optado por un sistema flexible con niveles de zoom y 180º de rotación. Aun así, poco partido vas a poder sacar a estas opciones: el área de juego es bastante reducida, ya que la interfaz es de enorme tamaño y ocupa gran parte de la pantalla.

Algunas de estas características que hemos descrito pueden desanimar a los estrategas curtidos en mil batallas. Lógico: ellos no son el público natural de este juego. Se trata de un tipo de estrategia idóneo para los que se aburren con juegos sesudos y profundos. Para ellos, para su diversión instantánea, está pensado este título. Los que busquen muchas opciones de juego, profundidad y un buen montón de horas con la vista perdida en el monitor y las neuronas trabajando a un ritmo incesante será mejor que busquen en otro sitio.

PÁNICO MEDIANO

Cinco son los modos multijugador que incluye este título. La escasez de unidades y edificios permite partidas rápidas a las que podrás unirte sin que sea un obstáculo que se acerque la hora de la cena. Además de opciones típicas como la de destruir la base enemiga (Exterminio) o exterminar a todas las unidades de tu oponente (Supervivencia), se incluyen modos que consisten en apoderarte de grandes catapultas y usarlas para masacrar al enemigo a distancia (Catapulta), doblegar al enemigo con recursos muy limitados (Hambruna) o controlar fuentes de poder que hacen a tu ejército más poderoso (Control).



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Revolution Software • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +12

BROKEN SWORD

El sueño del dragón

Por G. Masnou

Las discretas dosis de acción, los entornos tridimensionales y los puzzles a lo *Tomb Raider* parecen ser la imagen de marca de todas las aventuras que pretenden ser modernas y populares sin dejar de ser aventuras. Los creadores de *Broken Sword 3* son los últimos en abonarse a la receta.

Por desgracia, la nueva entrega de *Broken Sword* ha acabado siendo un juego por debajo de lo que prometía. Su creador, Charles Cecil, lo presentaba como un título moderno y rompedor, pero no ha sido capaz de exhibir nada que no hubiésemos visto antes. Como *Largo Winch* o *A sangre fría*, el título de Revolution Software se queda en un intento de atraer al gran público haciendo cuatro retoques cosméticos, pura fachada.

La primera capa de maquillaje consiste en añadirle una tercera dimensión a lo que ya funcionaba estupendamente en 2D. Diríamos que ha sido una transición fallida: el nuevo entorno no supone un progreso claro, ni siquiera en términos de espectacularidad. Al contrario, ha acabado produciendo escenarios pobres, vacíos y faltos de vida, y animaciones faciales y corporales a años luz de lo visto en *Silent Hill 3*. Ni siquiera se salva el sistema de cámaras, que abusa de las panorámicas, cae con frecuencia en ángulos muertos y sobre el que no tienes ningún control.

Control mermado

El sueño del dragón es un titulo multiplataforma. Eso implica que su sistema de control está pensado para funcionar a la perfección con pads y se adapta mucho peor al teclado. Pese a todo, este apartado está bien resuelto. Como ocurría en las versiones para consolas del anterior *Broken Sword*, manejas a los personajes al más puro estilo de los juegos de acción en tercera persona. Una práctica interfaz con iconos gráficos indica en todo momento las opciones de interacción de que dispones.

De hecho, casi todos los aspectos del juego se basan en esta filosofía mestiza, entre la acción y la aventura. Las fases de acción más o menos pura se acercan bastante a la fórmula *Tomb Raider*. Se alternan saltos al vacío, paseos al borde de abismos y piruetas varias con secciones en las que hay que empujar cajas, desactivar peligrosas trampas y evitar algún que otro enemigo con ayuda del sigilo.

¿Suena bien? Pues se juega incluso mejor. Es más, sería un equilibrio casi



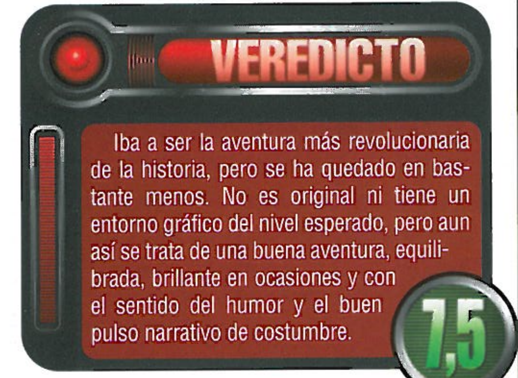
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC: X
- LAN: X
- Internet: X

Idioma
- Textos de pantalla: Español
- Voces: Español

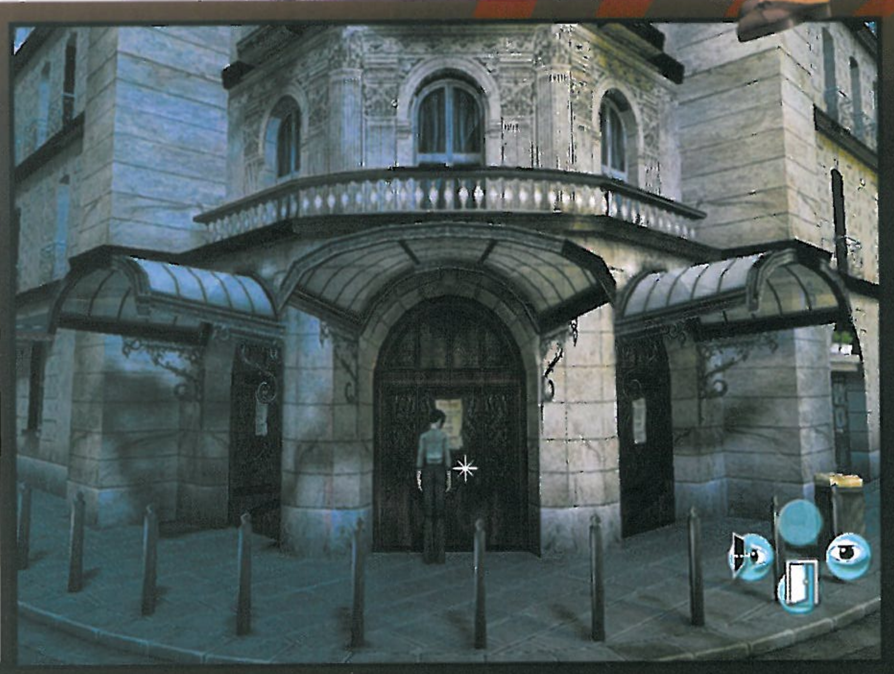
Web www.brokenswordgame.com



VEREDICTO

Iba a ser la aventura más revolucionaria de la historia, pero se ha quedado en bastante menos. No es original ni tiene un entorno gráfico del nivel esperado, pero aun así se trata de una buena aventura, equilibrada, brillante en ocasiones y con el sentido del humor y el buen pulso narrativo de costumbre.

7,5

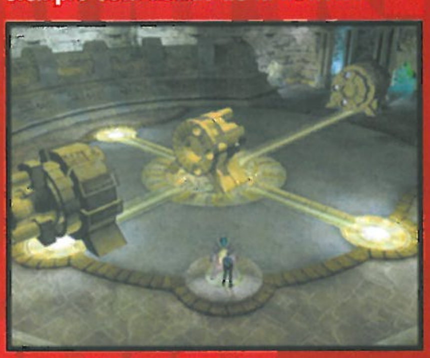


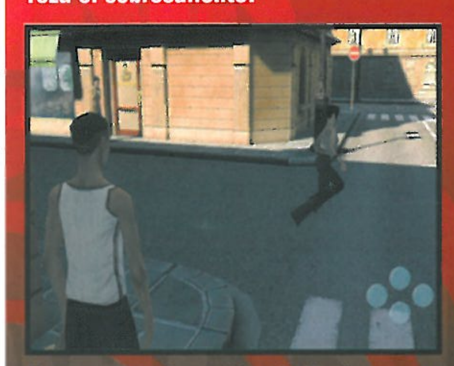
La interfaz por iconos indica las acciones que puedes ejecutar.



Siguiendo la tradición de la saga, el juego está repleto de diálogos.


Nico Collard, una periodista que siempre está detrás de la noticia.


La originalidad de algunos puzzles roza el sobresaliente.


Pocas veces las calles de París presentarán un aspecto tan desolado.

El sentido del humor, la sabiduría narrativa y esa ligera mala leche marca de la casa impregnan la aventura

perfecto si no se hubiesen incluido pequeñas fases en las que el jugador debe tomar decisiones a vida o muerte en un tiempo muy limitado. Las probabilidades de morir son muy altas, con lo que te ves obligado a repetir una y otra vez la misma acción, difícil pero rutinaria, hasta que consigues superarla.

Por suerte, las secciones de aventura recuperan las mejores tradiciones de la saga. En ellas, el juego explota el carisma de los personajes y apuesta por puzzles complejos y diálogos tan concisos como interesantes. Los puzzles sin lógica y los objetos basura no tienen cabida en este juego. Los elementos de escenario no están ahí para hacerte perder el tiempo, sino para que puedas utilizarlos de forma creativa para ir resolviendo situaciones concretas.

En cuanto a la evolución de la trama, el sentido del humor, la sabiduría narrativa y esa ligera mala leche marca de la casa impregnan la aventura desde su primera pantalla. Eso sí, se hubiesen agradecido unas opciones de conversación más abiertas, con algo más de margen para encauzarlas en la dirección que elijas.

Energía alternativa

El sueño del dragón sigue los pasos de dos personajes que viven historias paralelas con puntos de contacto. Por un lado, está George Stobbart, un abogado de patentes que viaja al Congo para entrevistarse con un científico que, según dice, ha inventado un artefacto capaz de producir energía de forma ilimitada. Al otro lado del globo, en París, la reportera Nico Collard acude a una reunión con un hacker que, tras años de trabajo, ha conseguido descifrar el contenido de un misterioso manuscrito.

Estos dos sucesos sin aparente conexión sirven de base a una historia en que se mezclan complots tortuosos, ciencia-ficción de la buena y algo de esoterismo. Una vez superado el ecuador del juego, las historias de George y Nico confluyen. Abogado y periodista acaban formando un eficaz dúo que resuelve enigmas a base de talento, en la línea de los puzzles de solución cooperativa que ya vimos en *Gabriel Knight 2* y *The Watchmaker*. Lástima del pésimo doblaje, que quita al juego gran parte de su potencial dramático.

ENCICLOPEDIA DE LA ESPADA ROTA

Aquí tienes un vocabulario muy básico de la saga *Broken Sword*. Como verás, no faltan referencias eruditas ni detalles místicos.



CABALLEROS TEMPLARIOS
Eran monjes guerreros que protegían a los colonos y peregrinos cristianos en Tierra Santa. Se les consideraba depositarios del Santo Grial y la corona de espinas de Jesucristo.

EL MANUSCRITO VOYMICH
Fue escrito entre los siglos XV y XVII, y lingüistas y profesionales de la hermenéutica llevan casi un siglo intentando descifrarlo. En *Broken Sword 3* se revela por fin su contenido.





ENERGÍA GEOMÁNTICA
Se puede canalizar a través del cuerpo para potenciar las cualidades intelectuales. En *Broken Sword 3* se confirma también que puede alargar la vida e incluso asegurar la inmortalidad.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Games • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

Harry Potter QUIDDITCH Copa del Mundo

Harry Potter no es un niño cualquiera. **Tiene una cicatriz** con forma de relámpago en la frente **y una varita** que convierte las ranas en caramelos. Con estas credenciales, **no te extrañe que** para hacer deporte **necesite** subirse a **una escoba**.

Por D. Valverde

Este 2003, nuestra ración de Harry Potter se ha quedado un tanto escasa. A falta de película nueva con su correspondiente juego oficial, Electronic Arts ha tratado de saciar nuestra sed con una original propuesta: un simulador de *quidditch*, el juego de escobas voladoras más jugado al otro lado del andén 9 3/4.

Por si no conoces esta mágica y vertiginosa versión del fútbol, he aquí sus reglas básicas. De entrada, un campo de *quidditch* consta de tres aros o cestas colocados, a modo de porterías, a una altura considerable. Los cazadores (tres por equipo) deben hacer pasar la bola roja (llamada *quaffle*) a través de estas cestas para sumar así 10 puntos. Los guardianes (uno por equipo), siempre cerca de las porterías, tienen que evitar que los cazadores anoten interceptando la *quaffle* en su trayectoria al aro.

Pero todo no acaba ahí: además de la *quaffle*, existen también unas díscolas e imprevisibles bolas llamadas *bludgers* (dos en juego), las cuales persiguen a los jugadores por todo el campo para intentar golpearlos y tirarlos de sus escobas. Y ahí es donde entran en juego los llamados batidores (dos en cada equipo), que deben golpear las *bludgers* con una especie de bate de béisbol para mantenerlas alejadas de sus compañeros y lanzarlas contra sus adversarios.

Por último, y para complicar aún más las cosas, existe la pequeña *snitch* dorada, una rapidísima bola con alas que recorre el estadio a una velocidad endiablada. La misión de los buscadores (uno por equipo) es intentar capturar esta *snitch* a lo largo de todo el partido: el que lo consigue añade 150 puntos al casillero de su equipo y el partido se da por concluido.

Esta escoba no sube

Lo primero que sorprende nada más empezar el partido es que tu flamante escoba voladora ni sube ni baja. Los desplazamientos verticales (arriba y abajo) de tu jugador son totalmente aleatorios. Aunque suene chocante, la distancia que mantienen tus jugadores con respecto al suelo sólo depende de la posición en la que se hallen al recibir la *quaffle*.

Esto simplifica notablemente el control de tu escoba, es cierto, pero también hace que pierdas sensación de control sobre el desarrollo del juego. Pese a que muchas veces parece que las cosas "pasan" sin que sea tu

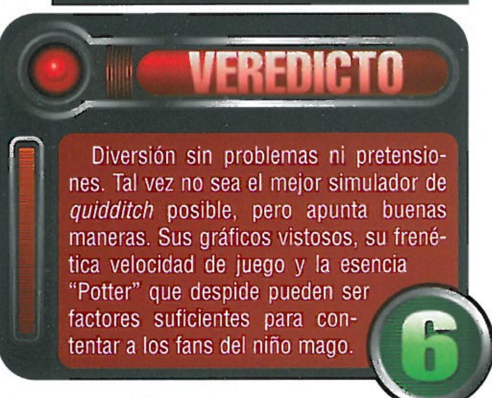

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 500 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.harrypotter.ea.com


VEREDICTO

Diversión sin problemas ni pretensiones. Tal vez no sea el mejor simulador de *quidditch* posible, pero apunta buenas maneras. Sus gráficos vistosos, su frenética velocidad de juego y la esencia "Potter" que despide pueden ser factores suficientes para contentar a los fans del niño mago.

6



¿QUIERES UNA NIMBUS 2000?

Si lo tuyo es el coleccionismo enfermizo y eres un fan de las aventuras del pequeño mago, quizás te interese saber que existen réplicas de las famosas escobas de *quidditch* (concretamente de la Nimbus 2000) a la venta en páginas web como www.amazon.com, www.toysrus.com o www.epinions.com. Así que ya sabes, por fin vas a poder cumplir tu gran sueño: subirte a una escoba "mágica" y "volar" cuando no haya nadie mirando.


Los botones de combos permiten remates espectaculares.


Esquiva las *bludgers* si no quieres caerte de la escoba.

habilidad la que haga que pasen, el desarrollo de los partidos es entretenido y engancha desde el principio. El ritmo de juego es frenético y tanto los pases como los tiros y los robos se pueden ejecutar de manera totalmente intuitiva.

El desarrollo de los partidos es entretenido y engancha desde el principio

Además, hay combos y espectaculares movimientos especiales que permiten, por ejemplo, marcar vistosos tantos estilo *Matrix*. Estas acciones especiales se visualizan en espectaculares vídeos interactivos que al principio sorprenden pero acaban por hacerse un tanto monótonos.

España se sube a la escoba

La persecución de la *snitch* se ha dejado para el final del partido y conseguirla se ha simplificado hasta límites casi insultantes. Basta con seguir la estela de la pequeña bola con el stick de dirección y el botón de potencia hasta que estés cerca y puedas atraparla con la mano. Puede parecer extraño, pero esta fase del juego resultaba mucho más interesante en *Harry Potter y la piedra filosofal*.

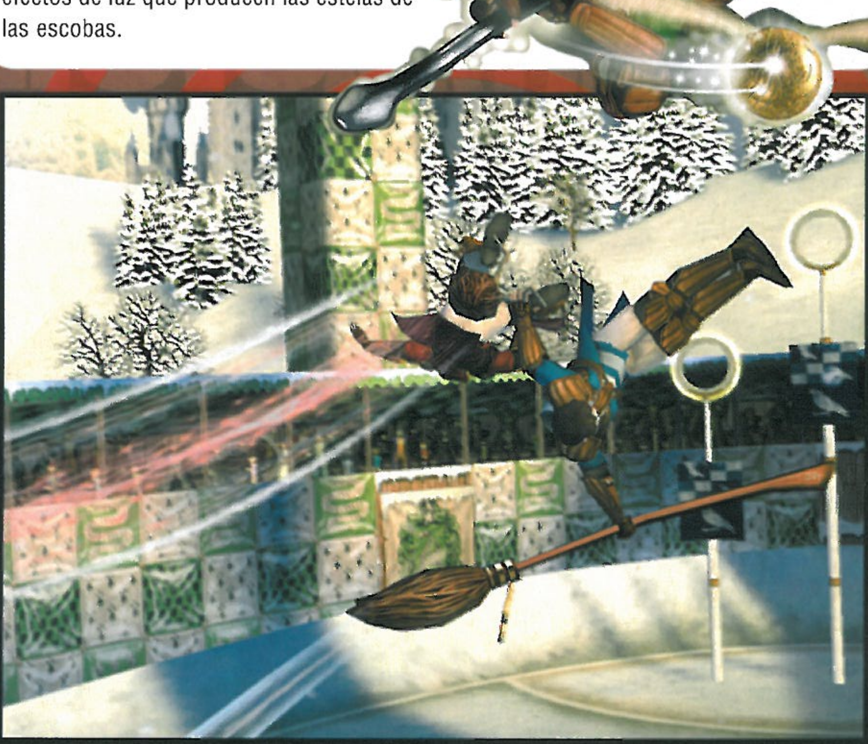
Técnicamente, el juego no desentona en ningún momento. A pesar del escaso detalle de algunos estadios, el apartado gráfico se mantiene a un nivel más que aceptable. Las animaciones son fluidas y suaves y hay que destacar los vistosos efectos de luz que producen las estelas de las escobas.

El apartado sonoro, con un buen doblaje al castellano y buenos efectos ambientales, también alcanza un excelente nivel. En cuanto a modos de juego, este *Quidditch Copa del Mundo* ofrece partidos de exhibición, un muy fácil torneo en Hogwarts y los Mundiales, a los que sólo puedes acceder tras proclamarte vencedor de la Liga de Casas de Magia de Hogwarts.

Todos estos modos vienen aderezados con desafíos que te proporcionarán cromos coleccionables para invertir en nuevas escobas voladoras (Nimbus 2001 incluida). Como curiosidad última, hay que decir que entre las selecciones nacionales del Mundial se encuentra España, aunque representada a base de topicazos de castañuela y peineta.


En el centro del aro, el guardián del equipo rival espera tu llegada.


Los gráficos son resultones, pero el nivel de detalle de los estadios es bajo.


Este acrobático movimiento especial te permite recuperar la *quaffle*.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Cyan Worlds • **EDITOR:** Ubisoft • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +3

URU Ages Beyond Myst

Nueve años después de su irrupción en el mundo de los compatibles, la saga ***Myst* sigue gozando de** muy **buena salud**. Para la cuarta entrega, **los desarrolladores han saltado** (con red) **a** esa tercera dimensión que va camino de convertirse en **la tierra prometida**.

Por G. Masnou

Tarde o temprano, toda gran compañía de desarrollo se acaba planteando la madre de todas las preguntas: ¿cómo se mejora un juego de éxito? ¿Qué se puede tocar para ofrecer a los usuarios algo nuevo sin echar a perder lo que ya funcionaba perfectamente? A Cyan Worlds le ha tocado el turno de mejorar *Myst III: Exile* y su primera apuesta ha consistido en llevarlo a la tercera dimensión. Puede parecer una solución algo rutinaria, pero lo cierto es que ha funcionado a pedir de boca en sagas como *Grand Theft Auto*, *Worms* o *Prince of Persia*, que han ganado mucho con el salto a un nuevo entorno gráfico.

En el caso de *Uru: Ages Beyond Myst*, esa necesaria evolución se ha realizado de una manera algo fallida. Su objetivo era facilitar la integración de elementos multijugador, con lo que el juego dejaría de ser un menú exclusivo para lobos solitarios. Con todo, *Uru Live*, el apéndice on line de este juego, aún se encuentra en fase de pruebas. Por ello, este análisis se centra en el modo individual, aunque en él ya se aprecian algunas de las características del multijugador.

Muerte a las 2D

El juego se inicia con el proceso de creación de tu avatar virtual. Como en los juegos de rol, puedes modificar su aspecto físico (pelo, cara, color de la piel, masa corporal) y elegir su indumentaria y equipo básico.

Una vez en la partida, empiezas a recorrer un desierto de aspecto majestuoso. El entorno tridimensional tal vez pierde en realismo fotográfico y atractivo con respecto a las memorables 2D del juego anterior, pero a cambio gana en detalle, espectacularidad y posibilidades de movimiento e interacción. Ahora ya no tienes la sensación de desplazarte sobre raíles, ya que puedes avanzar en cualquier dirección, contemplar el escenario desde todos los ángulos posibles y modificar con total libertad la perspectiva de juego.

El nuevo entorno también ha provocado un cambio de sistema de control, que ahora se basa mucho más en la combinación de ratón y teclado. Gracias al nuevo sistema, el avatar se desplaza con mayor soltura, corre y salta cuando conviene y ha adquirido habilidades físicas dignas de ser tenidas muy en cuenta. De esta forma, los obstáculos del escenario cobran protagonismo, ya que debes superar puentes rotos o precipicios con saltos de precisión que te libren de una muerte... en absoluto definitiva.

Y es que cada vez que el avatar muere va a parar automáticamente a una pequeña isla

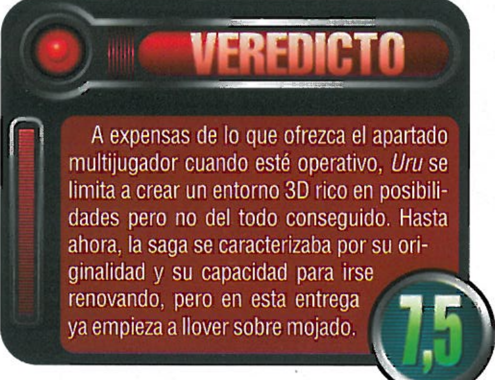

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC
- LAN
- Internet

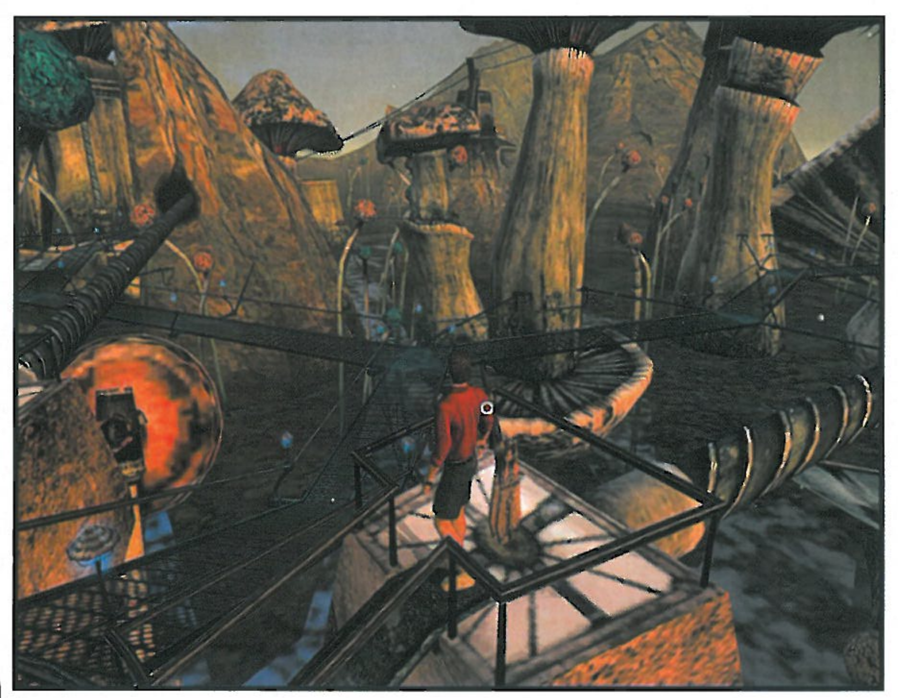
Idioma
- Textos de pantalla
- Voces

Web http://uru.ubi.com/us


VEREDICTO

A expensas de lo que ofrezca el apartado multijugador cuando esté operativo, *Uru* se limita a crear un entorno 3D rico en posibilidades pero no del todo conseguido. Hasta ahora, la saga se caracterizaba por su originalidad y su capacidad para irse renovando, pero en esta entrega ya empieza a llover sobre mojado.

7,5


Puedes jugar tanto en primera como en tercera persona.



Los rompecabezas siguen siendo tan difíciles como siempre.



Empujar palanca, activar cachivache. Éste es muy fácil.

llamada Relto. Allí es posible modificar sus características e ir depositando los Libros Conectores que encuentras a lo largo de la aventura. Con ellos, puedes saltar de una era a otra sin necesidad de haber completado la anterior.

Avanzar sin moverse

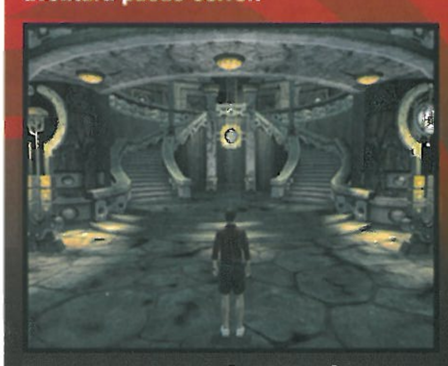
Pero estos cambios no dejan de ser cosmética virtual. De alto nivel, sí, pero afectan a aspectos más bien secundarios del juego. Tras el lujoso entorno tridimensional, el bien estudiado sistema de control y las pequeñas fases de juego de plataformas, se esconde el *Myst* de siempre, con su fórmula inalterada. La aventura de ritmo lento y trama delirante en la que te das un hartón de pasear por parajes vacíos, en la que hablas con personajes más bien poco comunicativos, resuelves puzzles de alta dificultad y disfrutas (o sufres, según) la música *new age* compuesta para la ocasión por Peter Gabriel.

Tras el lujoso entorno tridimensional, se esconde el Myst de siempre, con su fórmula inalterada

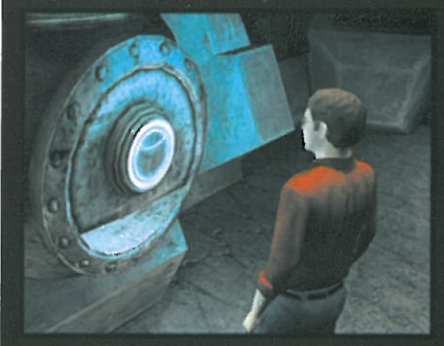
El juego tocó techo con *Exile*, porque la puesta al día que nos ocupa no consigue los mismos niveles de inmersión. El problema radica en que los más de dos años transcurridos entre ambas entregas no han servido para hacer evolucionar lo más mínimo la fórmula de juego. Sólo se han introducido cambios formales. Y eso sabe a poco, al menos hoy, cuando todavía no está operativa una de las grandes bazas de este juego: el modo multijugador. Tal vez sea eso lo que dé al juego el interés extra que sin duda necesita. En breve lo sabremos.



Por primera vez el protagonista de la aventura puede correr.



Pese a la espectacularidad gráfica, la mecánica de juego apenas ha variado.

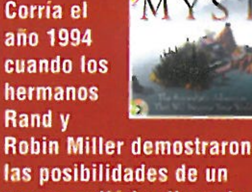


Es posible modificar el aspecto del avatar según desees.

MÍSTICA VETERANA

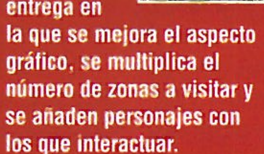
Nueve años en el candelero y más de doce millones de unidades vendidas avalan a la saga *Myst*, una de las series de aventuras de mayor prestigio del panorama virtual.

MYST



Corría el año 1994 cuando los hermanos Rand y Robin Miller demostraron las posibilidades de un nuevo periférico llamado CD-ROM con una aventura en primera persona que ofrecía gráficos espectaculares y un guión repleto de mística y fantasía.

RIVEN



Tres años después del impresionante e inesperado éxito de *Myst*, los Miller repiten la fórmula con una segunda entrega en la que se mejora el aspecto gráfico, se multiplica el número de zonas a visitar y se añaden personajes con los que interactuar.

MYST III: EXILE

Myst III ofrecía todo aquello que se le podía pedir a una aventura gráfica en pleno 2001: interfaz invisible, libertad de visión en ángulos de 360 grados, personajes notables y gráficos de ensueño. La entrega más trabajada de la saga.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Rapid Eye Entertainment • **EDITOR:** Ubisoft • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +12

Vienen de un mundo persistente y podría pensarse que la estrategia off line les viene un poco grande. Pero **son conmovedores su buen aspecto y su forma de agruparse** para disfrutar conjuros colectivos o blandir la espada **fraternalmente**.

Por J. Font



LORDS OF EVERQUEST



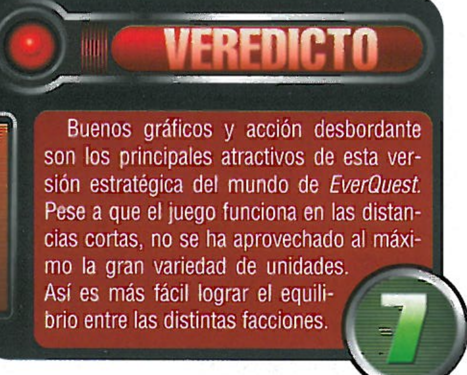
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	12
Internet	12

Idioma	
Textos de pantalla	(inglés)
Voces	(inglés)

Web www.lordsofeverquest.com



VEREDICTO

Buenos gráficos y acción desbordante son los principales atractivos de esta versión estratégica del mundo de *EverQuest*. Pese a que el juego funciona en las distancias cortas, no se ha aprovechado al máximo la gran variedad de unidades. Así es más fácil lograr el equilibrio entre las distintas facciones.

7

No hay jugón internauta ni rolero de pro que no haya oído alguna vez la palabra *EverQuest*. El caso es que uno de los universos persistentes pioneros se ha hartado de reinar sólo en la Red y ha empezado con su sutil plan de colonización de otros géneros. Gracias a la riqueza del universo del juego, su versión estratégica ofrece la friolera de 15 razas agrupadas en tres facciones, cada una con su campaña.

Como no podía ser menos viniendo de donde viene, el juego añade pinceladas de rol (discretas pero bien visibles) a su diseño global estratégico. Las tres campañas cuentan con un héroe sobre el que gira la trama. Lo escoges al principio de la campaña y son sus habilidades las que determinan el nivel de dificultad. Según avanza la partida, el héroe va mejorando, adquiere habilidades nuevas y desarrolla las que ya tenía. Lo mismo ocurre con las unidades de a pie, que aumentan su eficacia si entran en combate a menudo y salen airosos.

Tampoco faltan unidades con poderes especiales que puedes ejecutar siempre que dispongas de suficiente maná. Otros dos indicadores que condicionan la capacidad de las unidades son su salud y nivel de estamina. Tanto éstas como el maná se regeneran con el paso del tiempo, aunque algunos objetos mágicos pueden acelerar ese proceso.

Crisol de razas

Hasta aquí, todo muy parecido a *Warcraft III*. Tal vez la principal diferencia con el juego de Blizzard sea que la presencia de tantas razas asegura un grado de diversidad altísimo. Además, cada una de las tres facciones dispone de cinco héroes, conjuros propios y 15 unidades específicas. Este festín visual compensa el monótono proceso de recolección de recursos, ya que sólo hay uno, el platinum, y todas las facciones lo obtienen siguiendo el mismo procedimiento.

El resultado del equilibrio entre estos factores es un juego dinámico en el que las habilidades de los personajes y los objetos que vas recogiendo son los que determinan

NORRATH CRECE

Tras *Lords of EverQuest*, este universo va a seguir expandiéndose, ya que la secuela de uno de los títulos pioneros del rol masivo está a punto de ver la luz. *EverQuest II* aprovechará las actuales posibilidades gráficas para hacer de Norrath un mundo más atractivo. Las reglas del juego van a evolucionar para hacer posible más acción cooperativa entre jugadores. Además de grupos o clanes, podrás formar tu propia familia. Las posibilidades mágicas se verán potenciadas y tendrán mucha importancia los fenómenos naturales y el cambio de estaciones. Una nueva era está a punto de llegar.





Los combates cuerpo a cuerpo son los más habituales en el juego.



Los edificios son casi idénticos en todas las facciones.



Antes de cada misión puedes seleccionar las unidades que te acompañarán.

el curso de los combates. Como el héroe aporta mejoras a las unidades que le rodean, lo lógico es intentar agruparlas a su alrededor. Además, no hay recursos suficientes para crear ejércitos muy grandes, con lo que el juego se centra en desvelar el escenario deprisa para ir cubriendo objetivos y combatir con pequeños contingentes de tropas muy agrupadas.

La exploración de escenarios es sencilla. Pese a que son grandes, los cruzas siguiendo rutas predeterminadas y ni siquiera es imprescindible que avances al ritmo de las unidades más lentas: la inteligencia artificial enemiga no suele tomar la iniciativa, prefiere permitir que tus tropas vayan llegando, se agrupen y seas tú quien pase al ataque. Además, al no existir rutas alternativas para atacar tu base, se ven limitados a la estrategia de esperarte y destruir el grueso de tu ejército para luego seguir avanzando.

La versión estratégica de EverQuest incluye la friolera de 15 razas y tres campañas

A por ellos, mis valientes

Cada vez que completas una misión, recibes bonificaciones a repartir entre los supervivientes. Puedes conservar parte de tus unidades al pasar de una misión a otra, así que los veteranos pueden marcar las diferencias en las que no puedes construir ni recolectar. En esas fases, el juego se limita a la gestión eficaz de unidades con habilidades notables, aunque también puedes encontrar pequeños contingentes dispuestos a unirse a tu tropa.

Gran parte de la estrategia del juego pasa por conocer a tus rivales. Algo de esa información necesaria puede conseguirse explorando, pero también es importante prestar atención a los numerosos vídeos que aparecen. En ellos descubrirás, por ejemplo, si tu enemigo va a utilizar contra ti unidades aéreas, lo que sin duda condicionará la estrategia a seguir.

Por desgracia, un juego con indiscutibles virtudes como éste se ha quedado por debajo de su potencial. Tal vez se ha apostado en exceso por la estrategia relámpago y se ha prescindido de elementos que podrían aportarle algo más de profundidad. Lo mejor que tiene es la base de *EverQuest* (el argumento, el mundo rico y diverso, los objetos mágicos...) y lo peor, sin duda, que ofrece poca variedad de opciones estratégicas y aún menos alicientes para jugarlo más de unas pocas horas.



Lo mejor suele ser agrupar las unidades alrededor de tu héroe.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Radical Entertainment • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +7

THE SIMPSONS Hit & Run

Por A. Guerra

Muchos fans de los Simpson **andaban algo desencantados**: **ningún juego** hasta ahora **había sido capaz de trasladar** a compatibles **el humor** desenfrenado de la serie. **Pero eso era antes**: *Hit & Run* ofrece humor amarillo a raudales, sobre ruedas y a torta limpia.

La verdad es que este juego nos ha pillado por sorpresa. La licencia Simpson no impresionaba a priori. Al contrario, hacía temer lo peor: desde *Bart vs the Space Mutants* a *Road Rage*, pasando por *Virtual Springfield*, todas las adaptaciones anteriores de la serie habían dejado un regusto más bien amargo.

Con *Hit & Run*, asistimos a un pequeño milagro: un estupendo programa, de notable calidad técnica que, además de entretener, capta al cien por cien el espíritu de los dibujos animados. Más importante aún, la recreación de los personajes es brillante, tanto en su comportamiento como en su presentación visual. Y por si fuera poco, la versión española tiene el mismo doblaje que la serie.

De entrada, la mecánica del juego resulta un tanto simplona. Ve allí, pulsa aquello, haz lo otro, vuelve, habla con el vecino... Un ir y venir constante. Pero pasan las horas y ahí sigues, pegado al pad, tronchándote de risa con la última tropelía de Homer o el careto inenarrable de Milhouse. Y es que el argumento es muy bueno, los vídeos también y la combinación de carreras, persecuciones y golpes de humor está realmente lograda.

Grand Theft Auto animado

Hay más de 35 vehículos a elegir, algunos convencionales y otros del todo estrafalarios. Para conseguirlos, debes reunir las monedas que se obtienen destrozándolo todo (¿qué esperabas?), comprarlos e intercambiarlos en cualquier cabina de teléfono.

A través de siete fases, vas cambiando de personaje principal, cada uno con sus misiones específicas, y también hacen su aparición estelar los secundarios más conocidos. Para

FICHA TÉCNICA

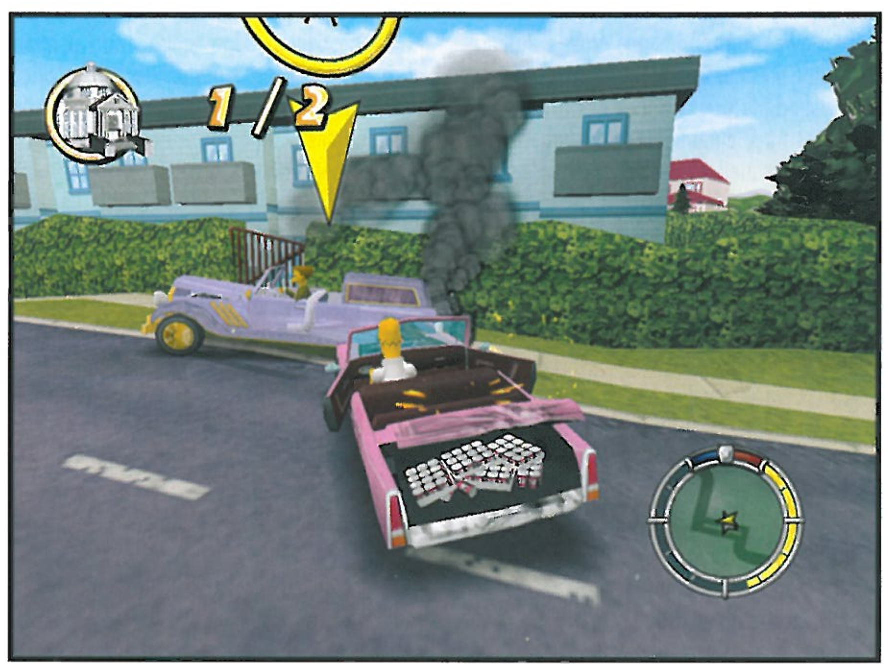
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	192 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.hitandrungame.com

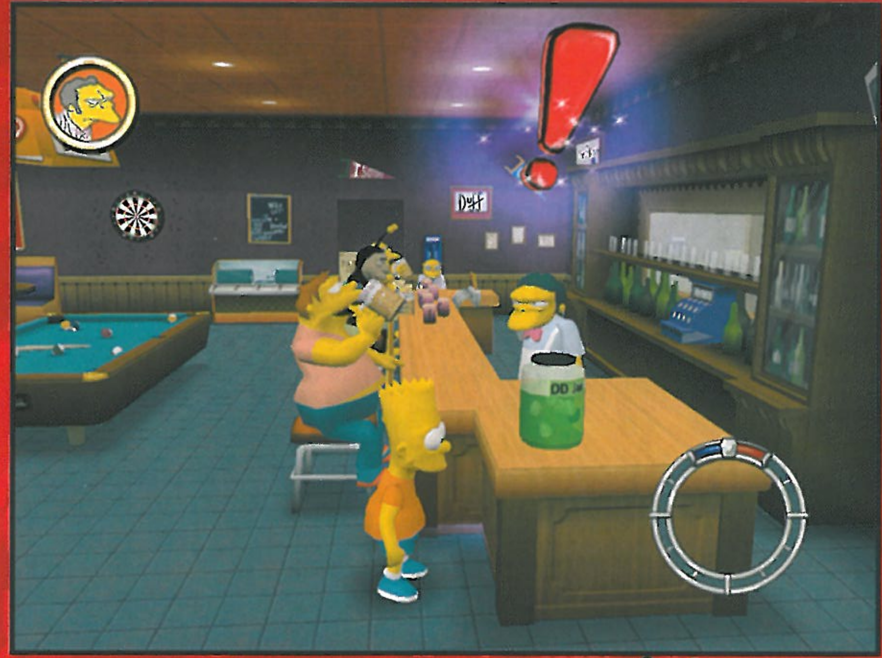




A base de golpes, descubrimos las latas de cerveza del maletero.



Homer no se corta un pelo a la hora de repartir estopa.



En muchas misiones hay que ir a pie para hablar, golpear y saltar.

The Simpsons: Hit & Run se ha ganado a pulso un lugar en el nirvana de las conversiones de lujo

evitar polémicas, cuando Bart se sube a un coche no es él quien conduce, sino el adulto de turno. Sin embargo, y dentro de una comicidad blanca y angelical, su sistema de juego es muy parecido al de *Grand Theft Auto*.

Así, puedes "tomar prestado" cualquier vehículo que tengas a mano, atropellar a todo el mundo, darte tremendos tortazos, destrozar cristales, árboles y mobiliario urbano, pisar a fondo el acelerador, derrapar, conducir por la acera, atravesar jardines y dañar tu vehículo hasta hacerlo explotar (¡aunque puedes seguir conduciendo los restos!).

Claro que, si infringes a menudo la ley, entras en modo "Hit & Run", con la bofia pisándote los talones. ¿Quieres más? Cuando bajas del coche llega la hora de los diálogos sarcásticos, secuencias de habilidad dignas del mejor plataformas y una hilarante sucesión de saltos y patadas.

Si bien el nivel de dificultad no es alto (tienes flechas de dirección, textos indicadores y la posibilidad de repetir cuanto quieras), hay mucho por hacer: 56 misiones, 21 carreras callejeras y multitud de extras escondidos, como 49 cartas de coleccionista, 21 vestuarios, 140 cámaras secretas...

El Gordo y el Furioso

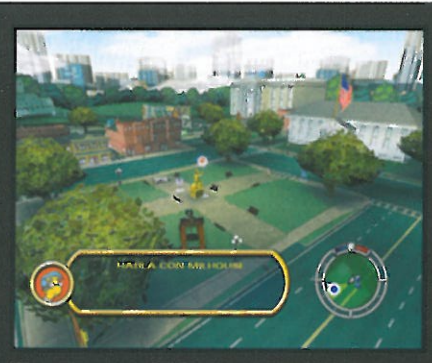
Pese a que el juego tiene un marcado espíritu arcade, los vehículos están reproducidos con cierta verosimilitud, incluso con una física muy conseguida. Todos tienen distinto comportamiento en función de su motorización, características o peso, por lo que debes optar por el que mejor se adapte a cada misión. Además, cuando participas en carreras o apuestas, el uso del freno de mano resulta fundamental para tomar las curvas sin perder un segundo.

HUMOR AMARILLO

Por fin un juego capaz de conservar el encanto de la serie de televisión. En él, vemos a Marge parando una furgoneta a golpes para evitar que un nuevo videojuego violento llegue al mercado. O a Homer destruyendo a patadas los acoplamientos eléctricos de la planta nuclear para que las cámaras de vigilancia no le pillen haciendo el vago. O a Bart recorriendo la ciudad en busca de vendedores de petardos prohibidos con los que hacerse con un arsenal de "armas de delincuencia masiva". No lo dudes, a este juego no le falta la dosis de humor extremado marca de la casa.

En cuanto a cámaras, dispones de tres: lejana, cercana y en primera persona. Puedes moverlas a discreción, rotando y haciendo zoom hasta la nariz del personaje. Y están todos, o casi: el jefe de policía Wiggum, el director Skinner, el señor Smithers, Burns, Ned Flanders, el barman Moe...

Aunque apenas esperásemos nada de él, *The Simpsons: Hit & Run* se ha ganado a pulso un lugar en el nirvana de las conversiones de lujo. Es un juego que inspira buen rollo, presenta un entorno gráfico muy atractivo y nunca deja de dar pretextos para seguir jugando y disfrutando. Sí, tal vez sea un juego ideal para niños, pero ¿qué adulto no se deja seducir por el mundo colorista de los Simpson y su humor en apariencia inocente pero cargado de dinamita?



Nunca antes disfrutamos tanto de Springfield en un videojuego.



¡Así se aparca, Homer! Puestos a pisar el bordillo, mejor hacerlo a conciencia.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: PopTop Sotware • EDITOR: Virgin Play • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +3

RAILROAD TYCOON 3

¿Acaso te creías que gestionar una compañía ferroviaria era sólo cuestión de ponerse la gorra y tocar el silbato? Pues no, la cosa tiene muchos más bemoles. Exige mente matemática y nervios de acero. La gestión sobre raíles se las trae, rompe moldes y salta fronteras.

Por J. Font

Los juegos de gestión, como las sopas de ajo, llevan ya algún que otro lustro inventadas. Tal vez el título de pioneros absolutos corresponde a juegos como *Theme Park* o *Rollercoaster Tycoon*, pero es el *Railroad Tycoon* de Sid Meier el que puede presumir de haber captado a muchos jugadores para este tipo de entretenimiento.

La clave de su éxito consistió en que combinaba con acierto la simulación ferroviaria con la posibilidad de gestionar al detalle todos los aspectos relacionados con ella. No sólo se trataba de vender billetes, también debías abrir nuevos mercados para hacer más rentable tu compañía y explotar la red ferroviaria para la compra venta de productos.

Años más tarde, Phil Steinmeyer se hizo cargo de la saga y dejó claro que los juegos de gestión empresarial tienen futuro si son capaces de combinar algo de dinamismo con interfaces atractivas, que vayan más allá de las tediosas ventanas de información.

Mejor aún

Pese a su brillante concepto, el juego (tanto en su versión original como en su segunda entrega) presentaba algún que otro problema de acabado, empezando por la falta de herramientas para deshacer las últimas operaciones. PopTop Software se ha esforzado en esta secuela en pulir estos elementos de la interfaz, automatizar algunas de las operaciones y ampliar el abanico de opciones comerciales. El objetivo del juego vuelve a ser el habitual: se trata de obtener resultados mejores que los de la competencia y realizar una serie de objetivos concretos en un espacio de tiempo limitado. Cada una de las 28 misiones de la campaña incluye tres de estos objetivos. El entorno del juego es un universo en evolución continua, así que las opciones de hacer negocio se van ampliando a medida que avanzas.

En el escenario encuentras dos tipos de recursos: materias primas y productos elaborados. Un sistema de colores te permite ver en qué lugares concretos puedes hacerte con las manufacturas a buen precio y cuál es el mejor sitio para venderlas. Por supuesto, para explotarlos debes disponer de la infraestructura adecuada. Eso supone construir kilómetros y kilómetros de vías férreas para cubrir las rutas más rentables y hacer llegar mercancías a los lugares en que decidas instalar paradas. Tienes la opción de

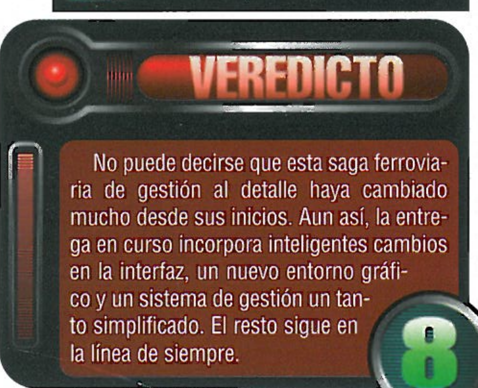
FICHA TÉCNICA

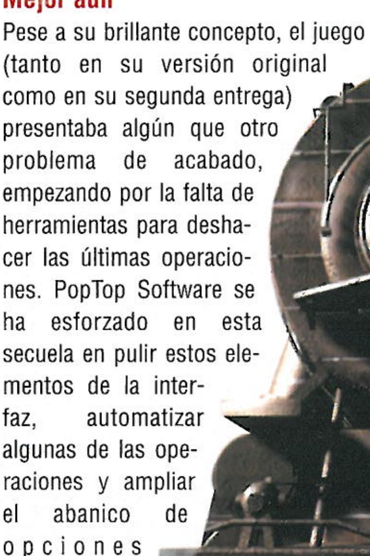
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIII 650 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.railroadtycoon3.com





MORNING HERALD — Economy slowing

Tu compañía avanza igual que la economía y la política del país.



El progreso del país te brindará nuevas opciones de negocio.



EXTRAS DE LUJO

Además de las misiones y las partidas libres, esta secuela incluye unos extras de mucha consideración.

EDITOR DE MAPAS

Permite crear escenarios en cualquier parte del mundo, incluida, por supuesto, la Península Ibérica.

LOCO-COMMOTION

Un juego que apareció en su día con el nombre de *Toy Trains* y que consiste en resolver puzzles entre trenes y vías ferroviarias.

decidir con qué cargas los convoyes de cada ruta concreta o dejarlo en manos de la inteligencia artificial. En el primer caso, puedes obtener beneficios mayores, pero la automatización hace que el juego resulte bastante más ágil, aunque sea a costa de quitarle parte de su aliciente.

Cuidados paternales

No hay que olvidar que los trenes necesitan mantenimiento. Así que es imprescindible estudiar en qué puntos del trazado conviene que repongan la arena o el agua, según la locomotora, y engrasen sus bielas. Algunos trenes se espachurran durante el trayecto, lo que implica pérdidas de tiempo para repararlos. También hay que tener en cuenta que los trenes se cruzarán con demasiada frecuencia en vías muy transitadas, y eso ralentizará su marcha. Y la rapidez de movimientos equivale a más beneficios.

Ampliar el trazado de las líneas férreas es costoso. Sin embargo, las nuevas opciones comerciales introducidas permiten hacerse con fondos más cuantiosos. Por ejemplo, puedes absorber compañías rivales mediante una OPA hostil o comprarlas



Cada una de las estaciones dispone de una zona de influencia.



No faltan transiciones día noche y cambios climáticos.

Esta entrega mejora la interfaz, automatiza algunas de las operaciones y amplia el abanico de opciones

en caso de quiebra. El repertorio de tácticas empresariales que pueden funcionar se ha ampliado. El todo vale incluye desde la más pura falta de escrúpulos a la capacidad de ahorro, el almacenamiento de recursos o la búsqueda de procedimientos más baratos.

Tal vez el detalle más espectacular de la nueva entrega sean sus entornos 3D, que permiten estudiar mejor los trazados de las líneas férreas y desplazarse por los escenarios para seguir de cerca la trayectoria de los convoyes. Está claro que se trata de un intento de dar más aliciente y más dinamismo al juego y superar, hasta cierta punto, los límites de la fórmula



Evitar la saturación de las vías es una de las claves del título.

tycoon. Del resultado de pequeñas innovaciones como ésta depende el futuro de un género que, a estas alturas, no puede seguir dependiendo en exclusiva de la sucesión abrumadora de ventanas de microgestión.



La gestión va mucho más allá de los raíles.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +3

Ya **se nos empieza a olvidar el tremendo disgusto** que nos llevamos con el cierre por defunción de *PC Fútbol*. **Primero fue *Championship Manager*** quien se encargó de aplicar cataplasmas a nuestra herida **y ahora le llega el turno a** este ***Total Club Manager***.

Por D. Valverde

TOTAL CLUB MANAGER 2004

50 ligas y 30.000 jugadores... Casi nada.

Este año, los aficionados al fútbol pecero estamos de enhorabuena. No sólo vamos a poder disfrutar de dos simuladores excelentes (*FIFA Football 2004* y *Pro Evolution Soccer 3*), sino que también podremos elegir entre dos muy buenos manager. *Championship Manager* estaba llamado a liderar el subgénero, pero *Total Club Manager 2004* se presenta como una buena alternativa.

Y eso que en su carátula está Vicente del Bosque, un entrenador que conoció días mejores en esto del fútbol. Pero esa primera impresión trasnochada y algo rancia se disipa en cuanto empiezas a jugarlo. Su cuidada interfaz es lo primero que sorprende. Eso sí, son tantas las opciones que llegar a la que deseas en ocasiones se convierte en trabajo de chinos o de japoneses en huelga. Esta interfaz se divide en dos partes: la de las opciones de control y menús y la llamada Programa semanal, que muestra en tiempo real el avance de las competiciones y todas las noticias que se vayan produciendo.

Tal vez hubiese sido una buena idea fusionar estas dos pantallas, ya que eso hubiese facilitado un poco la navegación por las opciones de juego. Aun así, los menús resultan amenos y vistosos (recuerdan los del difunto y añorado *PC Fútbol*...) y dan al jugador una agradable sensación de control total.

El circo del fútbol

Las opciones de gestión a tu alcance son muchas y muy variadas. Casi todo lo relacionado con el fútbol ha sido tenido en cuenta en *Total Club Manager 2004*. No sólo puedes convertirte en un sufrido entrenador de club o de selecciones, sino que también puedes asumir las responsabilidades propias de un director general o un director técnico (merchandising, contratos, primas...).

Tal vez la mejor opción sea la de "chico para todo" (hacerse cargo de todas las parcelas del club) y luego, una vez dentro de la dinámica del juego, ir delegando tareas concretas en tus asistentes. Si no lo haces así, acabarás jugando temporadas eternas, con quintales métricos de decisiones de microgestión que pueden resultar



La moral de tus jugadores es un aspecto muy a tener en cuenta.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Castellano
Voces	Castellano

Web www.totalclubmanager.com





TU VIDA PRIVADA

Como si de un *Sim* cualquiera se tratase, *TCM2004* permite lanzarse a la búsqueda de corazones solitarios, casarse y tener hijos, codearse con los magnates bursátiles y comprar todo tipo de propiedades y artículos de lujo que harán más llevadera tu "dura" vida de manager (y subirán tu moral y prestigio). Se trata de una característica novedosa en este tipo de juegos. Aquí puedes ver algunas de estas "joyas", auténticas piezas de coleccionista de mírame y no me toques...



Los jugadores aparecen representados en las fichas con un modelo 3D.



Tienes a tu disposición multitud de opciones tácticas y técnicas.

un tanto tediosas. Y es que, aparte de las opciones básicas de cualquier manager, este juego permite, por ejemplo, buscarte novia y casarte con ella (podrás hacerle regalitos) para aumentar tu moral, comprar títulos personales (sir, barón, vizconde...) o propiedades privadas (yates, casas, deportivos...) con lo que dé de sí tu sueldo o atender a los medios de comunicación en ruedas de prensa concertadas antes o después de los partidos.

También puedes tener charlas semanales con tus jugadores para inyectarles algo de moral, abroncarlos o espolearlos en las medias partes de los partidos o asistir a torneos de juveniles para descubrir nuevas promesas. Las posibilidades de este *TCM2004* son enormes. Incluso debes decidir sobre cuestiones como una posible ampliación de tu estadio o construir desde campos de entrenamientos adicionales a internados femeninos o escuelas de idiomas.

Jugadores vivos

Pero si en algo destaca este juego es en el cuidado tratamiento del desarrollo de los entrenamientos y su influencia (positiva o negativa) en la moral o las cualidades individuales de cada uno de tus jugadores. Tus muchachos están en constante evolución. Factores como la edad o el nivel de esfuerzo en los entrenamientos influyen directamente sobre su rendimiento. Puedes

Los menús son amenos y vistosos y ofrecen al jugador una absoluta sensación de control total

encargarte en persona de estas sesiones y regular los ejercicios que se realizan y el tiempo que se les dedica, pero también tienes la opción de delegarlos. Algo que me ha llamado la atención (por inexplicable) es que casi siempre llueve en la parte final de las sesiones. Señor Del Bosque, ¿por qué sus entrenamientos siempre acaban pasados por agua?

Por último, es importante indicar que puedes elegir entre tres maneras distintas de seguimiento de los partidos (en realidad, cuatro, si contamos la opción de Football Fusion o compatibilidad total con el nuevo *FIFA*): modo de resultado rápido, modo texto con las incidencias destacadas (al estilo *Championship Manager*, pero con algo más de interactividad) o modo partido completo (ves el partido con el motor de *FIFA Football 2004*). Eso sí, los marcadores finales suelen ser muy abultados, más propios del fútbol sala que del balompié normal en la era del empate a cero.



La mayoría de jugadores presentan características especiales.



Football Fusion te permite jugar los partidos de *TCM2004* en tu *FIFA 2004*.

GÉNERO: Acción/Simulación • **DESARROLLADOR:** Totally Games • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +12

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Los juegos **de gatillo fácil** también **tienen sitio en el cielo**. El de Totally Games **no puede codearse con los simuladores serios** y sesudos que se estudian en las escuelas de aviónica, **pero** sí que **ofrece bombazos y** ráfagas de **metralla** a ritmo vertiginoso.

Por E. "Tuckie" Artigas

Siempre ha habido personas que sienten inclinación por los que antes se llamaba "juegos de aviones", aquellos en que volar era fácil y no había que estudiar teoría. Esos juegos acabaron ganando en realismo y acercándose a los simuladores de vuelo tal y como ahora los conocemos, con su complejidad, su aviónica y sus modelos cada vez más elaborados. Con ello, el género ganó en rigor, pero también en dificultad. Y claro, perdió público.

Por ello, gran parte de los aficionados a los viejos arcade de vuelo se han pasado a las consolas, donde aún es relativamente frecuente encontrar juegos en que se puede volar y disparar sin apenas complicaciones. Ahora, Totally Games edita un título de estas características. Y la suerte es que lo hace para dos consolas de nueva generación, sí, pero también para compatibles.

Apunta y dispara

Las tres versiones del juego tienen algo en común: todo es muy intuitivo. No hace falta un periodo de adaptación, puedes lanzarte a volar y combatir casi desde el principio.

Los aviones de hélice no son ni por asomo tan ágiles y rápidos en combate como los pintan en *Secret Weapons over Normandy* (*SWON*), pero de esta manera pueden ofrecer acción frenética, y eso es lo que importa. No hay ni un segundo para aburrirse. Basta con que entres en una misión rápida, escojas uno de los aviones disponibles inicialmente y saltes al aire. Te mueves livianamente, puedes tirar de la palanca del joystick a fondo sin entrar en barrena y aterrizar es cosa de niños.

Luego puedes pasar a la galería, en la que se exhiben dos vídeos informativos en inglés, y ya estás en condiciones de afrontar la campaña. Éste es el modo central del juego, y los aviones que en él consigas pueden



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 850 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

- Un mismo PC: X
- LAN: X
- Internet: X

Idioma

- Textos de pantalla: español
- Voces: inglés

Web www.lucasarts.com/products/normandy

VEREDICTO

Estamos ante un arcade fácil de manejar, con un buen argumento y ciertas posibilidades de crecer a medio plazo. La diversidad de las misiones y lo bien documentadas que están compensa en buena parte la falta de un modo multijugador y los poco logrados modelos 3D de los aviones.

7



Las secuencias de repetición de la acción resultan espectaculares.



En el hangar eliges avión y armamento secundario para cada misión.



En la acción instantánea puedes combatir con y contra cualquier avión.

pilotarse después en el modo de acción rápida. Asumes el papel de un piloto americano que se ha presentado voluntario para combatir con el escuadrón BattleHawks del legendario S.O.E. (Servicio de Operaciones Especiales) creado por Winston Churchill.

La campaña se inicia con la evacuación de los ingleses de Francia. Después toca defender Inglaterra de los ataques aéreos alemanes para, más adelante, volver a Europa y el Norte de África. Incluso están representados el frente ruso y la guerra del Pacífico. Por supuesto, para mantener el hilo argumental pese a tanto cambio de frente es necesario algo de historia ficción, pero nadie le hará ascos a participar en toda la Segunda Guerra Mundial desde el aire.

Gira y gira

En cada misión, según tus logros, consigues medallas, te dejan pilotar nuevos aviones y te entregan mejoras que afectan a la agilidad, el blindaje o el armamento. Así hasta 15 misiones, un número suficiente si tienes en cuenta que en algunas de ellas puedes derribar más de 20 aviones.

Hay un total de 23 aparatos a pilotar, desde los más famosos Spitfire, Messerschmitt Bf-109 o P-51 Mustang al estrambótico caza-cohete Messerschmitt Me-163 Komet, pasando por prototipos de cazas americanos que jamás combatieron.

La acción en el aire, ya tengas un objetivo aéreo, terrestre, o ambos a la vez, es constante y no deja respiro. Tal es así que en una misma misión pueden combinarse roles como el ataque al suelo, la caza y la escolta.

Para acabar con tus enemigos puedes utilizar tanto la perspectiva en primera persona, que muestra el punto de mira y cuatro instrumentos básicos, como las diferentes vistas en tercera persona, desde la de bombardeo a la de seguimiento de blancos seleccionados. En ninguna de ellas la vista es móvil, por lo que, o combates contra un blanco seleccionado, o bien giras y giras hasta que encuentras a tu adversario. Por si quieres ver de nuevo tus hazañas, existe un tan conseguido como espectacular modo de repetición instantánea.

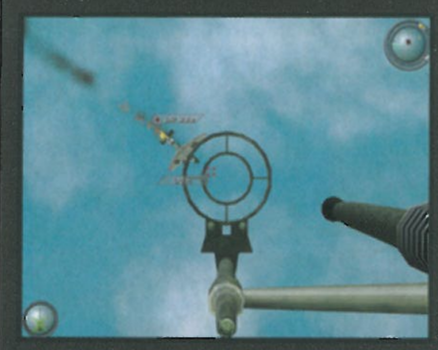
Si te gusta la aviación y no te atreves con los verdaderos simuladores, dale una oportunidad

El armamento, como en todo buen arcade, va mejorando, sobre todo las armas secundarias, que abarcan desde torpedos a cañones de 37 mm o bombas guiadas por radio como las Fritz-X.

Vamos, que se trata de un arcade muy completo con mucha acción y sin complicaciones técnicas. Sólo se echan de menos las opciones multijugador que sí tienen las versiones para otras plataformas. Al menos, pronto aparecerá un editor de misiones que ampliará algo sus posibilidades. Si te gusta la aviación y no te atreves con los verdaderos simuladores, dale una oportunidad a este juego: puede que sea lo que andas buscando.



La vista desde la cabina es así de simple.



En algunas misiones te haces con el control de cañones antiaéreos

VÍDEOS POR TODO LO ALTO

Últimamente existe una tendencia en los juegos a incorporar cada vez más vídeos. Es el caso de *SWON*, un juego que incorpora una espectacular galería de vídeos y una larga presentación de la campaña y de cada una de sus misiones. Es decir, que además de un juego, *SWON* es un verdadero espectáculo multimedia.



GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** The Fizz Factor • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 44,99 € • **PEGI:** +7





Por S. Sánchez

EL HOBBIT

Antes de que Gandalf pasase del gris **al blanco**, antes de que Frodo y sus colegas asumiesen la tarea de destruir el anillo único, **ya existía épica en la Tierra Media**. Sólo que **su protagonista era Bilbo,** el tío de Frodo. El portador del anillo en *El hobbit*.



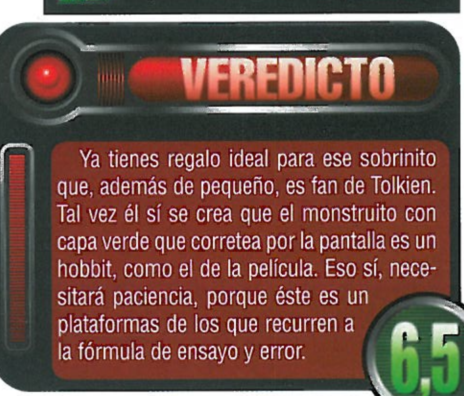
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 450 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC: ✗
- LAN: ✗
- Internet: ✗

Idioma
- Textos de pantalla: español
- Voces: español

Web http://www.hobbitgames.com/es/flash.html



VEREDICTO

Ya tienes regalo ideal para ese sobrinito que, además de pequeño, es fan de Tolkien. Tal vez él sí se crea que el monstruito con capa verde que corretea por la pantalla es un hobbit, como el de la película. Eso sí, necesitará paciencia, porque éste es un plataformas de los que recurren a la fórmula de ensayo y error.

6,5

Los jugadores de PC nos estamos acostumbrando a sufrir algún que otro agravio comparativo. Mientras los consoleros disfrutaban de la adaptación a videojuego de la película *Las dos torres*, los peceros debíamos conformarnos con *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*, título basado directamente en la obra literaria de Tolkien. Aunque ambos tenían una jugabilidad similar, el primero resultaba bastante mejor que el segundo.

Este año, vuelven a coincidir dos productos con anillo en sus licencias, pero la diferencia es *El retorno del rey* es un juego de acción pura orientado a un público más o menos adulto y *El Hobbit* un plataformas más bien infantil, pese a sus dosis de acción y aventura.

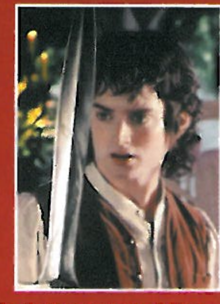
Vivendi ha adaptado la novela homónima creando un mundo colorista y lleno de fantasía, con texturas esquemáticas y unas reglas de juego sencillas. Si eres jugador de Game Cube, notarás que este título tiene claro puntos de contacto con la última entrega de la serie *Zelda*.

Pequeño zascandil

El hobbit se desarrolla en tercera persona y tiene un único protagonista, Bilbo Bolsón. También aparecen Gandalf, los enanos, Golum, Smaug y algún que otro enemigo sacado de la novela, pero su presencia es más bien testimonial: sin ellos, el juego apenas variaría, ya que el uso de la licencia no va más allá de lo puramente cosmético.

El sistema de juego mezcla elementos de diversos géneros. Empiezas jugando en la Comarca, hogar de los hobbits. Allí se te plantean una serie de pequeños puzzles que suelen consistir en ir encontrando objetos con los que potenciar los movimientos básicos de Bilbo. Luego pasas por una fase onírica: tu personaje tiene un sueño en el que se le da la oportunidad de ensayar la mecánica de los combates, no sea que te cojan de sopetón. Más adelante, cuando te haces con el anillo, cobran importancia las estrategias de sigilo.

CURIOSIDADES TOLKIANAS



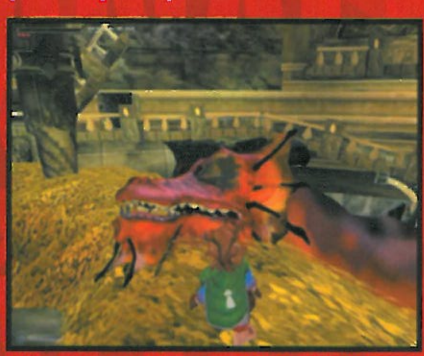
El hobbit es la primera novela sobre la Tierra Media del lingüista y literato inglés J.R.R. Tolkien. En un principio iba a ser un cuento de unas pocas páginas que Tolkien quería dedicar a sus hijos. La palabra hobbit es la contracción de dos vocablos muy habituales en inglés, hole (agujero) y rabbit (conejo). La espada élfica que Frodo empuña en la imagen se llamaba Sting en la versión original y fue denominada Aguijón en la traducción de *El Hobbit*. Sin embargo, al traducirse la trilogía de *El Señor de los Anillos* se optó por llamarla Dardo.



Puedes usar la perspectiva en primera persona para apuntar.



El hobbit se pasa la vida de salto en salto. La Tierra Media cansa mucho.



A veces conviene ser sigiloso. Si se despierta, ya puedes correr.



Los enemigos especiales exigen estrategias especiales.

Eso sí, pese a estas variaciones, lo que predomina son los saltos, como es de rigor en un juego de plataformas. Para que estas fases no acaben convirtiéndose en una tortura, los desarrolladores te dan la posibilidad grabar la partida casi cuando quieras gracias a unos pilares muy abundantes y situados en puntos estratégicos del escenario.

Saltos y puzzles

Un problema que el juego supera con algo menos de holgura es el sistema de cámaras. No suele dar problemas, pero hay momentos concretos en que sí juega malas pasadas. Un poco menos de rigidez sería de agradecer, sobre todo en los niveles de la parte central del juego, en los que la oscuridad te obliga a repetir más de un salto: cuesta distinguir con precisión la distancia que te separa del otro lado.

El hobbit se complementa con una serie de repetitivos puzzles de habilidad que consisten en encontrar la manera de abrir ciertos cofres o hacerte con las piezas que activan algún mecanismo. No resultan apasionantes, pero están bien combinados con las fases de combate.

Estos últimos requieren algo de prudencia y (en el caso de algunos enemigos) incluso ciertas dosis de estrategia. Por ejemplo, puedes usar piedras como arma arrojadiza o alternar el uso de la cachaba (una especie de palo de escoba) y la espada élfica Aguijón. Debes usar el botón derecho del ratón para fijar el blanco más cercano y proceder a la eliminación sistemática (uno por uno) de los enemigos. Todo resulta muy sencillo, sólo la introducción de una pequeña serie de combos le añade alguna complejidad.

Vivendi ha adaptado la novela homónima creando un mundo colorista y lleno de fantasía

Si disfrutas escudriñando hasta el último rincón del escenario, estás de enhorabuena, ya que *El hobbit* recompensa este estilo de juego. Las cavernas y páramos que recorres están repletos de joyas de valor. Recoger un número suficiente hará que las burbujas de salud de Bilbo se mantengan siempre en un nivel alto. Algo parecido sucede con el dinero que puedes ir recogiendo. Al final de cada misión, se te da la oportunidad de canjearlo por objetos útiles, como mejores zurrones o pociones de salud. Vamos, que el juego potencia la lógica de la hormiga: acumula todo lo que puedas, tarde o temprano llegará el invierno.



En los combates, seleccionas enemigos de uno en uno.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Burut CT • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12

KREED

Doom 3* no llegará** estas Navidades. **Pero quienes gustan de pasillos interminables**, tecnología de última generación, monstruos sobrados de polígonos y mucha, mucha oscuridad, **pueden estar tranquilos**. En su lugar **llega *Kreed, su hermano menor o su primo lejano.

PorJ. Ripoll

Está demostrado. Salvo contadas excepciones (como *Deus Ex*), la primera hora de partida en cualquier juego de acción en primera persona sirve para marcar fronteras, para saber lo que queda dentro y lo que queda fuera de las posibilidades del título que acabas de empezar. Con frecuencia, el inicio suele ser una de las mejores fases del juego, ya que se trata de enganchar al jugador y evitar deserciones prematuras.



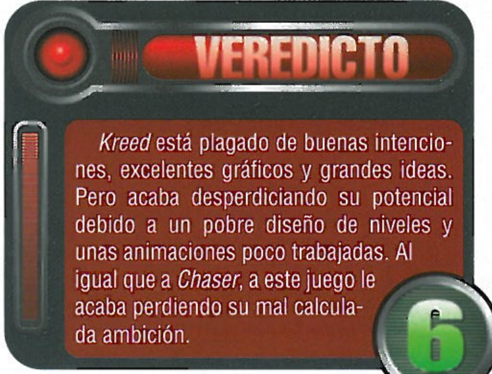
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.kreed3d.com



VEREDICTO

Kreed está plagado de buenas intenciones, excelentes gráficos y grandes ideas. Pero acaba desperdiciando su potencial debido a un pobre diseño de niveles y unas animaciones poco trabajadas. Al igual que a *Chaser*, a este juego le acaba perdiendo su mal calculada ambición.

6

Pues bien, los primeros sesenta minutos en *Kreed* dejan al jugador con un pie dentro y otro fuera, a medio camino de la papelera de reciclaje. Algunos jugadores desistirán tras esa hora de decepciones relativas, pero nosotros hemos seguido para saber si los defectos acababan por diluirse y los apuntes iniciales interesantes se concretaban. Era nuestro deber.

Paseo por lo conocido

Ubícate. Siglo XXX después de Cristo. Lejos, muy lejos del presente galáctico de Pedro Duque y la NASA, una nave va a la deriva. Está a punto de explotar. Tú, por supuesto, estás dentro. El problema, también por supuesto, es que no estás solo: horda y media de alienígenas te hacen compañía. Tratan de impedir que escapes, pero fracasan.

Tras el primer nivel, te das cuenta de que los alienígenas a los que has masacrado no desaparecen, ya que vuelves a encontrártelos (idénticos, aunque con un pelaje algo distinto) en el siguiente nivel. Y la nave que habías abandonado era prácticamente igual (negra, oxidada, humeante) que aquella por la que estás corriendo ahora. Y así, metido en un ciclo de huida y destrucción permanente, empieza y termina *Kreed*. El argumento es del todo desechable y su colección de influencias poco disimuladas van desde *Unreal* a *Alien versus Predator* con parada y fonda en la colección de id Software: los *Doom* y los *Quake*.

Al tratarse de un calco apenas disimulado de juegos ya vistos, a *Kreed* no le queda más coartada que la forma con que reviste el contenido de siempre. Es la forma la



El modo zoom está menos elaborado de lo que sería deseable.



Los mapas multijugador recuerdan mucho a los de *Quake*.



El fuego del lanzallamas nada tiene que envidiar al de *Unreal 2*.

A Kreed no le queda más coartada que la forma con que reviste el contenido de siempre

que marca el listón. Así pues, cogemos lupa y examinamos de cerca el diseño de niveles, enemigos y armas.

Los primeros tienen una factura gráfica impecable. Luces dinámicas, polígonos a tutiplén, *bump mapping* aplicado a todo lo aplicable y un agua más real que la que nos rodea. Invirtamos el tópico: la belleza está en el exterior. Dentro, hueco. Cargados de buena voluntad, los diseñadores han creado unos escenarios en los que la colección habitual de "puertas cerradas que nunca se abren" da paso a las "puertas cerradas que se abren pero no llevan a ningún sitio". Conclusión: te sientes perdido en el espacio, desorientado, echando de menos la existencia de un mapa y deshaciendo tus pasos más de lo deseado. A esto hay que añadir unos puzzles poco inspirados.

Multijugador lastrado

Con los enemigos pasa algo similar. Su inteligencia artificial está trabajada. Lanzan granadas con más maña que los mafiosos de *Max Payne 2* o buscan refugio tras las cajas mientras recargan su arma. Además, están modelados a partir de 120 huesos y más de 4.000 polígonos. Pero lo que no dice la publicidad es que el número de articulaciones de los personajes difícilmente sobrepasa la media docena, provocando unas animaciones muy poco realistas que dinamitan parte de los méritos anteriores y, sobre todo, destruyen cualquier posibilidad de éxito de su componente multijugador.

Una lástima, porque en este último apartado se nota el trabajo. Cuenta con muchas modalidades de partida, con mapas creados para la ocasión, con bots de dificultad escalable e infinidad de personajes y pieles con las que vestirlos. Todo eso, para nada.

AMBICIÓN SIN FIN



La compañía soviética Burut CT ya trabaja en su segundo proyecto, *Golden Land*, con el que ha cambiado radicalmente de dirección. Se tratará de un faraónico juego de rol que promete más de 100 horas de combates por turnos, diálogos con cientos de personajes e interacción con cuatro mundos que combinan lo medieval con lo futurista. En él se utilizará una perspectiva isométrica que recuerda a los prestigiosos títulos iniciales de BioWare (*Baldur's Gate* o *Planescape Torment*). Parece que en este proyecto sí que están apostando por dar mayor protagonismo al contenido que a la forma. Y es que los gráficos no lo son todo.



Es lógico preguntarse si no hubiese valido más la pena centrar los esfuerzos en resolver las carencias mencionadas del modo para un solo jugador que en gastar horas y energías para dar a luz una modalidad fallida de antemano.

En fin, que esperamos que una compañía joven como Burut tome nota de sus errores y se aplique el cuento en futuros juegos de acción. Si quieren sorprender (y sobrevivir), deben buscar inspiración e influencia en otro sitio, por ejemplo, fuera de los videojuegos. Dentro sólo encontrarán repetición, juegos que pueden durar mucho pero que en realidad se acaban a la primera hora.



Un ejemplo de esos puzzles fallidos que tanto enturbian la partida.



El rostro de los enemigos es tan detallado que sabe mal acabar con ellos.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Future Games • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +13

Donde menos te lo esperas, **puede surgir una buena aventura gráfica**. La prueba es que Future Games, **una compañía sin apenas bagaje** y con sólo siete miembros, **ha sacado a flote una** con guión denso y acabado profesional. Con ellos, **visitamos** el espectral condado de **Black Mirror**.

THE BLACK MIRROR

Por G. Masnou

No todas las aventuras gráficas son iguales. Algunas tratan de revolucionar las bases del género (léase *Broken Sword 3*) y otras se conforman con sacar todo el partido posible a los elementos de toda la vida. *The Black Mirror* pertenece al segundo grupo. Se trata de una aventura modesta y convencional que une en su trama fenómenos paranormales y elementos detectivescos. La protagoniza Samuel Gordon, un chico de buena familia que vuelve a su tétrica mansión de Inglaterra tras doce años de ausencia. Allí deberá investigar las extrañas circunstancias que rodean la muerte de su abuelo.

The Black Mirror recuerda, y mucho, a una de las mejores aventuras gráficas recientes, *Syberia*. Ambos títulos tienen un cierto aire de juego de autor, con un gran protagonismo de los diálogos y los elementos narrativos, que pesan más que los puzzles. Y en ambos juegan un papel muy destacado los recortes de prensa y los libros, en los que puedes encontrar pistas que te acerquen a la solución del misterio.

Dificultad razonable

Aunque los puzzles no abundan, los que hay son un verdadero reto, están correctamente integrados dentro de la trama y juegan un papel clave en la comprensión de la aventura. Su solución implica, por lo general, recomponer objetos rotos, manejar extraños mecanismos (muy en la línea de *The 7th Guest*) y, evidentemente, encontrar objetos perdidos. En este apartado, el juego cumple de sobras y se sitúa por encima de muchas de las aventuras recientes, aunque no está a la altura de los grandes clásicos del género.

La interfaz de apuntar y hacer clic resulta muy sencilla e intuitiva. En la pantalla hay una serie de puntos calientes. Basta con que hagas clic sobre cualquiera de ellos para que tu personaje interactúe con el elemento u obtenga la información que éste ofrece. Si deslizas el puntero hasta la parte inferior de la pantalla, asomará un inventario funcional y de capacidad ilimitada que puedes examinar, abrir o activar con el botón derecho del ratón. El izquierdo sirve para arrastrar objetos y usarlos con elementos del escenario. Más fácil, imposible.

La interfaz ofrece también algunas opciones especiales cuya función es agilizar todo lo posible el desarrollo de la aventura. Puedes, por ejemplo, pasar a la siguiente pantalla de forma directa haciendo doble clic con el ratón, escoger el tema de conversación

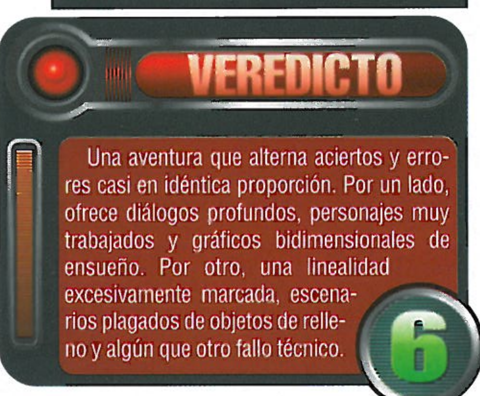

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 900 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	8 MB

Multijugador
- Un mismo PC
- LAN
- Internet

Idioma
- Textos de pantalla
- Voces

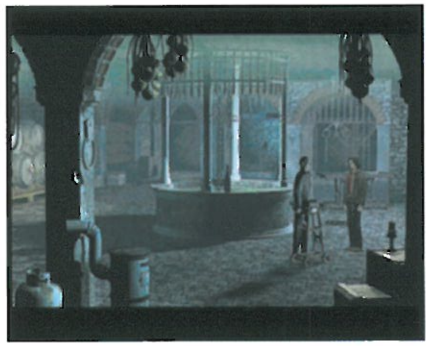
Web www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html


VEREDICTO

Una aventura que alterna aciertos y errores casi en idéntica proporción. Por un lado, ofrece diálogos profundos, personajes muy trabajados y gráficos bidimensionales de ensueño. Por otro, una linealidad excesivamente marcada, escenarios plagados de objetos de relleno y algún que otro fallo técnico.

6


El tiempo casi nunca acompaña en el condado de Black Mirror.


El diseño de los escenarios está a un alto nivel.

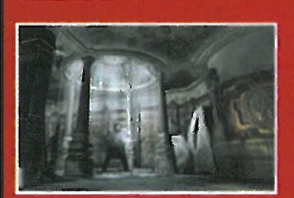
PARECIDOS RAZONABLES

Su mecánica es similar a *Syberia*, pero su estética recuerda a la cuarta entrega de la saga *Alone in the Dark*. Algunas coincidencias entre ambos van más allá de la simple anécdota.



ATMÓSFERA

Tanto *The Black Mirror* como *The New Nightmare* se desarrollan en el interior de una lúgubre mansión. En ambos casos, ésta sirve de escenario para una intriga detectivesca con elementos esotéricos.





PROTAGONISTAS

Samuel Gordon y Edward Carnby tienen muchas cosas en común, empezando por el mismo asesor de imagen. Los dos llevan el pelo largo (a lo Michael Landon), liso y oscuro y combinan pantalones largos y cómodos con muy holgadas chaquetas de piel marrón.



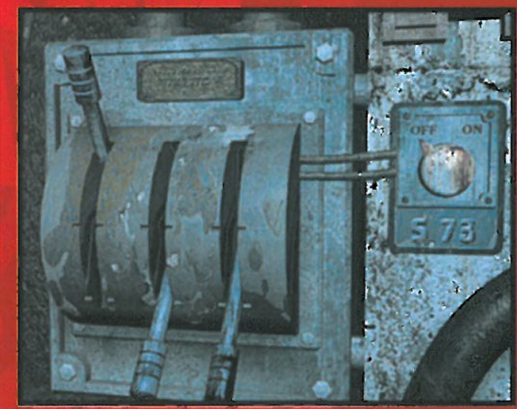
DISEÑO

El condado de Black Mirror y la isla Shadow tienen una arquitectura neogótica en cuyo interior se esconden pasajes secretos roídos por la humedad y habitaciones con grandes alfombras y cuadros espantosos.





Como en cualquier otra aventura de terror, la morgue es de visita obligada.



Al observar cualquier objeto, aparece una imagen más detallada del mismo.

Aunque los puzzles no abundan, los que hay juegan un papel clave en la comprensión de la aventura

mediante una serie de iconos gráficos, guardar la partida en cualquier momento y acceder a un mapa emergente del escenario, el condado de Black Mirror.

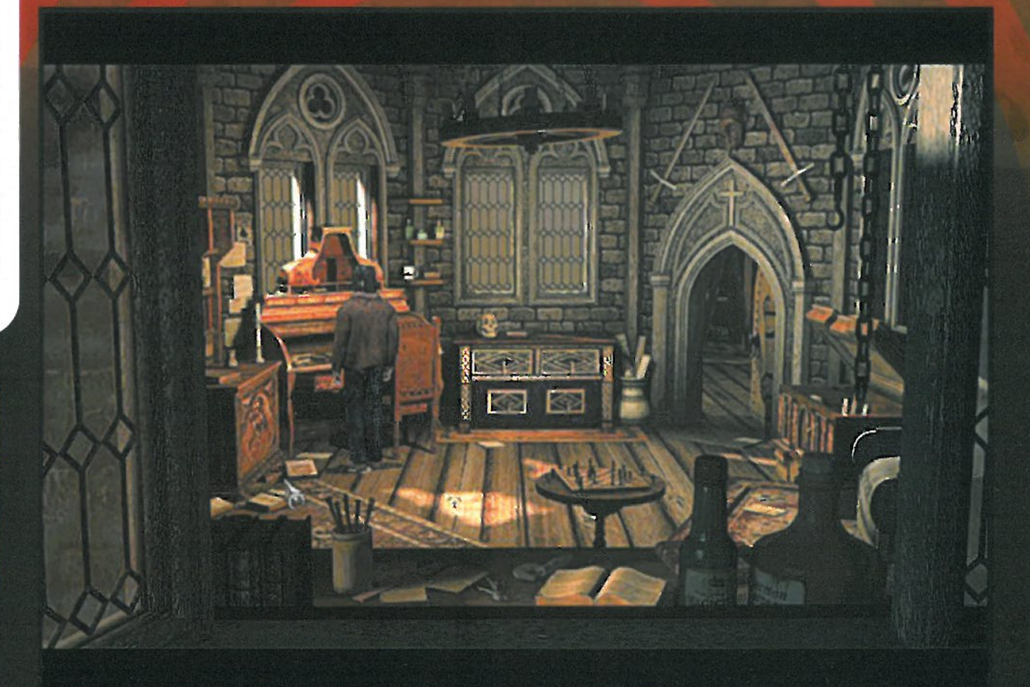
Por la historia muere el pez

Todas estas virtudes técnicas y esa apuesta por la aventura sencilla, basada en los personajes y el guión, quedan un tanto lastradas por un exceso de linealidad. El guión pesa demasiado. Tanto, que el jugador se ve obligado a seguirlo a rajatabla, sin saltarse un solo paso. Eso hace que con demasiada frecuencia te quedes bloqueado, sin opción de avanzar, porque se te ha pasado por alto hablar con algún personaje o recoger algún objeto concreto.

También resulta irritante la excesiva presencia de puertas que nunca se abren, objetos que no sirven para nada y otros que sí sirven pero no puedes recoger hasta que el hilo narrativo los hace necesarios. Es una pena, porque el juego apuntaba maneras y podría haber acabado siendo algo así como el reverso tenebroso de *Syberia*. Pero la falta de libertad y lo rígido de su fórmula hacen que acabe resultando rutinario y poniendo a prueba la paciencia de los aventureros más aguerridos.



Los diálogos tienen un protagonismo especial en esta aventura.



Encontrar objetos no es difícil gracias a la presencia de puntos calientes.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Gotham Games • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +16

CELEBRITY DEATHMATCH

En la misma **onda que *South Park***, el programa de la MTV *Celebrity Deathmatch* **basa su éxito en la incorrección política**: aquí se descuartiza sin reparos a famosos de muy diversa índole. **La adaptación** a videojuego **era** poco menos que **inevitable**.

Por J. Ripoll

Ya se sabe, en títulos como éste (sencillotes, intrascendentes), los gráficos no suelen pasar de correctos. El problema es que aquí no llegan ni a eso. Gotham Games ni siquiera ha tenido en cuenta que las figuras del programa de televisión en que se basa el juego son de plastilina. Ha preferido mostrarnos una galería de caricaturas abombadas escasas de polígonos y cortas de animaciones. Por suerte, las licencias tomadas por los diseñadores acaban aquí, porque los combates sí honran a los originales televisivos. Hay sangre, vísceras y mucha mala leche.

El ring del glamour

Debes elegir entre 18 personajes, todos conocidos, aunque algunos lo sean mucho más en Estados Unidos que en España. A nosotros puede resultarnos gracioso un combate entre Marilyn Manson y Justin Timberlake, pero uno entre Jerry Springle y Carrot Top no nos dice nada. Se echan de menos personajes más universales, pero suponemos que convencer a, por ejemplo, Robert De Niro para que preste su imagen a un juego de ordenador en el que siempre acabará descuartizado no debe ser fácil.

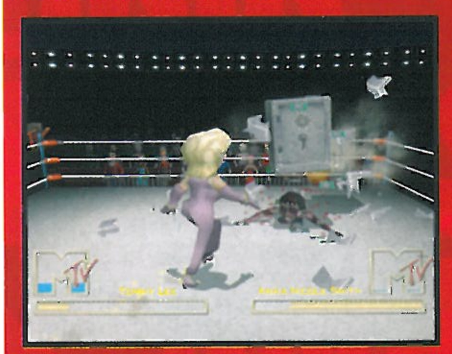
Para compensar esas carencias se ha incluido un editor de famosos y la posibilidad de acceder a una serie de monstruos clásicos.

Los torneos se llevan a cabo en diferentes platós (desde una nave espacial a un cementerio). Una vez suena el gong, la acción se sigue con una única cámara que tiende a adoptar los mejores ángulos. Para jugar como mandan los cánones, vas a necesitar un pad que permita ejecutar cómodamente los movimientos especiales. Cada personaje tiene los suyos (guitarrazos, gases musicales, ataques de gallinas psicópatas) y descubrirlos tal vez sea el principal aliciente del juego.

En este sentido *Celebrity Deathmatch* no pierde ni un gramo de la crueldad del original televisivo. Lástima que no incluya un modo historia (al estilo de *Mortal Kombat*) que dé algo de profundidad. Sin ella y sin opciones de juego on line, el interés del juego acaba siendo tan volátil como la fama de algunos de sus protagonistas.



Los ataques especiales prescinden de la corrección política.



A los personajes no les irían mal unos polígonos de más.



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 450 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	2
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	(bandera británica)

Web www.gothamgames.com/deathmatch/home.html



Si eres de los que no se pierde ninguno de esos sanguinarios combates entre famosos de plastilina, ponte a temblar. Su versión interactiva es tan aburrida en solitario como divertida en compañía. Aunque su bajísimo nivel técnico y lo limitado de sus opciones lo convierten en juego de pocas horas.

5



Los diferentes escenarios ofrecen la misma jugabilidad.

Por X. Pita

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Infinite Interactive • **EDITOR:** Ubisoft • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +12

WARLORDS IV

Heroes of Etheria

Y van cuatro. Más orcos, más magia, más elfos oscuros. **Más estrategia** rancia y por turnos. La saga ***Warlords* vuelve** a la carga. **Lástima** que nosotros y que el mundo en general, hayamos cambiado tanto y ellos **sigan casi como siempre**.

La estrategia por turnos no pasa por su mejor momento, pese a títulos recientes de interés como *Silent Storm*. Tal vez sea que se trata de juegos demasiado lentos y sesudos para los tiempos corren, pero el caso es que corren cierto peligro, desplazados por la marea incontenible del tiempo real.

El refugio del conformista

La saga *Warlords* sigue apostando por la estrategia tal y como se entendía hace más de un lustro. No le falta solera, pero ya no vende gran cosa y, además, empieza a emitir malos síntomas. Algunos estrategas ya prefieren entregas pretéritas a las que han aparecido últimamente, y eso es mala señal. A *Warlords IV* le pesan sus enormes fallos de diseño (ciudades que no pueden ser atravesadas aunque las controles), pero más le duele aún la herida de una inteligencia artificial que, además de pobre, es cobarde. Los mismos soldados que se lanzan al combate sin la menor precaución no dudan en abandonar sus ciudades sin ofrecer resistencia.

Claro que sobreviven los buenos detalles. Muchas unidades, suficientes opciones, campaña de duración aceptable, viejo sabor del videojuego que se hacía antes. *Warlords IV* conserva, en cierto sentido, la marca de la casa. Aun así, es improbable que este juego atraiga nuevos jugadores. Aquel que busque un juego con gráficos de última generación ya puede ir haciendo las maletas. La revolución de las tres dimensiones o el efecto de luz a la última aún no vive en Etheria. En cuanto a fórmula, la fidelidad a esos turnos profundos pero con sabor añejo no se ve compensada por algo de dinamismo o variedad de opciones.

Tanto si eres un jugador con neuronas de postín o un descerebrado fan de la guerra relámpago, es muy probable que pienses que *Warlords IV* necesita maquillaje y revolución. Ojalá, porque o mucho cambian las cosas o acabará convertido en simple fósil de una época que ya quedó atrás.



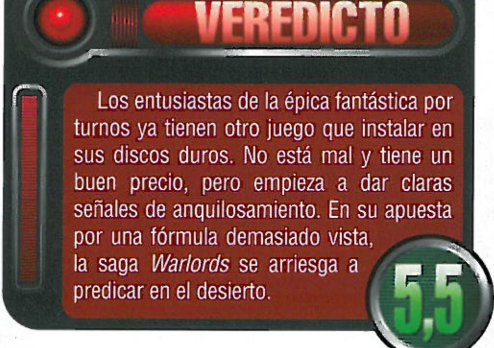
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://warlords4.ubi.com



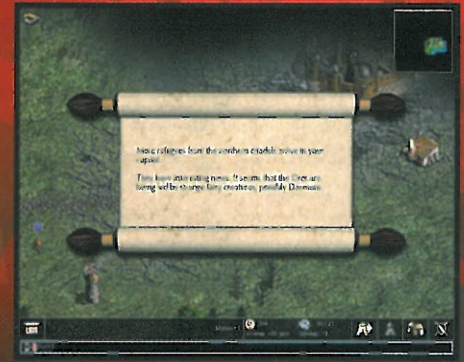
VEREDICTO

Los entusiastas de la épica fantástica por turnos ya tienen otro juego que instalar en sus discos duros. No está mal y tiene un buen precio, pero empieza a dar claras señales de anquilosamiento. En su apuesta por una fórmula demasiado vista, la saga *Warlords* se arriesga a predicar en el desierto.

5,5



El juego incluye un potente editor para crear tus propias campañas.



De tanto en tanto aparecen unos pergaminos con información.



La pantalla de combate tiene este aspecto tan espartano.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Spellbound Software • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +12

No te lo pierdas: parece que **la mujer del fiscal del distrito tiene un lío** con el jefe de la mafia irlandesa. En fin, **esperemos que los cuernos no sean un obstáculo para** que el fiscal quepa en el traje de madera de pino que **tus muchachos** están a punto de hacerle.

CHICAGO 1930

Por J. Font



Los testigos son molestos. Debes sobornarlos o eliminarlos.

En Spellbound tienen claro que las ideas son un bien escaso al que conviene sacar el máximo partido. Ellos tuvieron una y no dejan de exprimirla y retorcerla. Se trata de llevar la fórmula de juego de *Commandos* a una serie de entornos exóticos. Ayer, el salvaje Oeste y el bosque de Sherwood y, hoy, el Chicago de la Ley Seca. Una vez allí, una serie de personajes con habilidades complementarias se dedican a superar misiones.

Puedes elegir entre dos personajes, la mano derecha de un capo mafioso o un agente "intocable" del FBI. Con el bando mafioso, debes expulsar de tu ciudad al clan irlandés rival y sobornar a la policía. Tu objetivo final consiste en liquidar al fiscal del distrito, un pobre diablo al que su mujer pone los cuernos con el líder de la mafia irlandesa. Si optas por el FBI, debes esclarecer el asesinato del fiscal.

El juego admite soluciones expeditivas, pero debes tener en cuenta que liarte a tiros de forma indiscriminada hace que tus índices de popularidad caigan en picado. Como mafioso, te conviene ser discreto, dosificar la violencia y no dejar testigos. Como agente federal, no puedes permitirte el lujo de que los de asuntos internos se enteren de que utilizas métodos poco escrupulosos.

No sé curarte

Los personajes que intervienen disponen de un inventario limitado. Tú seleccionas sus armas y equipo en función de sus habilidades. Hacerlo correctamente es crucial, ya que no todos saben utilizar un botiquín o un bate de béisbol.

En los combates, se ha optado por un modo a cámara lenta que recuerda al de *Matrix* o *Max Payne 2*. Este ritmo permite coordinar un poco mejor a los miembros de tu grupo, aunque no resulta fácil ni cómodo debido a problemas con la interfaz y la inteligencia artificial. Entre una cosa y otra, los combates no acaban de ser esos momentos de violencia épica que podrían haber sido. En cuanto a las fases de exploración sistemática, se hacen lentas y rutinarias. Visto el panorama, lo mejor que puede hacerse con este juego es disfrutar sus notables gráficos y seguir su interesante argumento.

Irrumpir a tiros en un casino ilegal requiere una preparación



En cada distrito encontrarás mejoras para tu organización.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.chicago1930-game.com	

VEREDICTO

Otra vuelta de tuerca a la vieja fórmula de *Commandos* (utilizada también en otros juegos recientes de Spellbound). Y quizás ya son demasiadas. El juego tiene un alto nivel gráfico y un buen argumento, aunque podría jugarse de manera más cómoda y ágil con algunos retoques en la interfaz.

5,5

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Buka Entertainment • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12

THE ENTENTE
Primera Guerra Mundial

Entre 1914 y 1918, **millones de hombres se murieron** de asco, hambre o fuego de artillería en trincheras de toda Europa. ***The Entente* se basa en la guerra del 14, pero** saca a sus protagonistas de las trincheras y los hace morir **a campo abierto**.

Por J. Font

No son muchos los juegos basados en la Primera Guerra Mundial, con lo que la nueva simulación estratégica de Buka ya tiene algo ganado: originalidad no le falta. Además, tiene su atractivo combatir en un entorno bélico como éste, en el que la moderna maquinaria de guerra (aviación, carros de combate...) aún estaba en pañales.



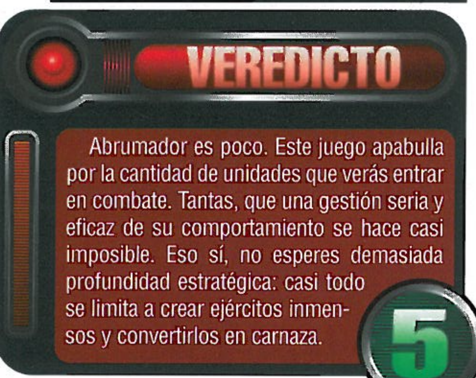
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 266 MHz	PIII 600 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	X

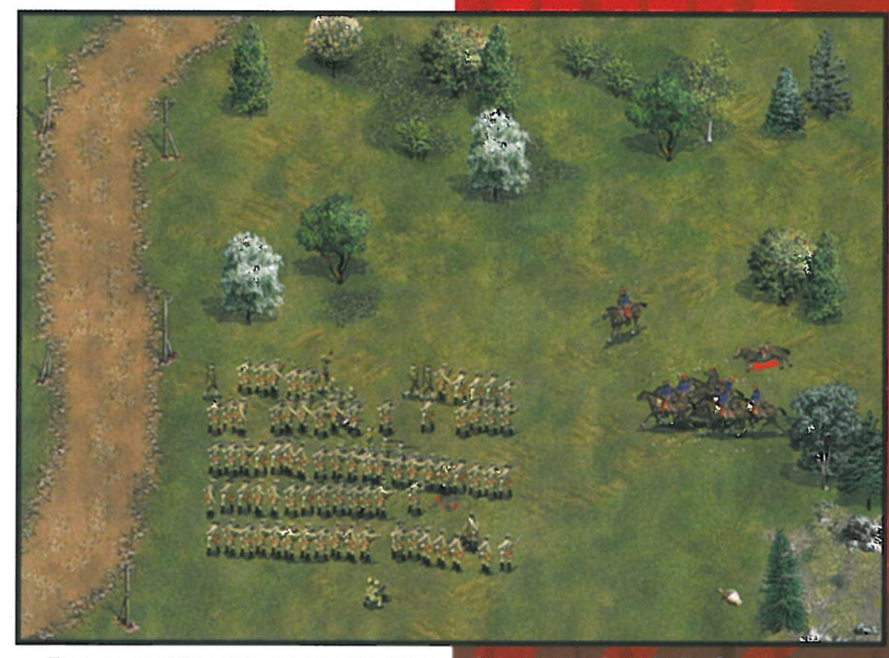
Web www.entente.net



VEREDICTO

Abrumador es poco. Este juego apabulla por la cantidad de unidades que verás entrar en combate. Tantas, que una gestión seria y eficaz de su comportamiento se hace casi imposible. Eso sí, no esperes demasiada profundidad estratégica: casi todo se limita a crear ejércitos inmensos y convertirlos en carnaza.

5



Las cargas de caballería son una constante para diezmar al enemigo.

En el juego debes recolectar hasta cinco recursos diferentes, construir ciudades y desarrollar diversas tecnologías. Una vez en combate, las tácticas pasan por acumular y manejar vastos ejércitos y encontrar formaciones óptimas para que resulten eficaces.

La diferencia entre *The Entente* y otros juegos de similares características es que en éste puedes llegar a manejar miles de hombres en relativamente poco tiempo. Para evitar que degenere en un caos ingobernable, puedes dejar la gestión económica o la militar a cargo de la inteligencia artificial. La máquina puede jugar prácticamente sola.

El escondite

El enorme tamaño del escenario y la presencia de un velo de guerra impenetrable hacen que con frecuencia sea difícil encontrar al enemigo. Eso es un problema grave cuando, por ejemplo, ni siquiera ves las piezas de artillería que están diezmando tus tropas. Por ello, te ves forzado a avanzar casi a ciegas asumiendo bajas cuantiosas, ya que ni la lógica del juego ni la poco operativa interfaz (olvídate de destacar un pelotón y darle órdenes individualizadas en combate) permiten hacer uso de tácticas más refinadas.

El título consta de cinco campañas ambientadas en los años del conflicto (1914-1918) y las partidas tienden a eternizarse, sobre todo si le echas redaños y prescindes de las ayudas. Puede resultar incluso divertido, pero sus opciones pasan por buscar un cierto equilibrio entre los puntos fuertes y débiles de tus unidades y, sobre todo, acumular cuantas más tropas mejor. Te irás a la cama con remordimientos cuando veas las estadísticas de bajas: una carnicería.



Un juego masivo en el que el poder se mide por el número de hombres.



GÉNERO: Infantil • **DESARROLLADOR:** Argonaut • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +7

BIONICLE

Parece mentira, pero ya casi está de vuelta **la Navidad**. Si tienes un primo o un hermano que está **todo el día hablando de Lewa, Gali, Pohatu o Kopaka**, quizás deberías leer este artículo y plantearte si *Bionicle* sería **el regalo perfecto** para él.

Por J. Ripoll

Este es un juego de acción diseñado para explotar el filón comercial de las nuevas figuras de Lego. Para ello, Argonaut ha parido un título mutiplataforma, técnicamente discreto, que busca sólo la satisfacción del fan y pasa olímpicamente de los que desconocen el producto. La primera advertencia seria que hay que hacer a los posibles compradores es que este juego se liquida en menos de tres horas.

¿Sigues ahí? Bien, pues vamos a ver si esas horas de juego valen o no la pena. Como los teletubbies o los mosqueteros, los bionicle son varios, cada uno de un color y con unas características determinadas. Todos cuentan aquí con su fase de rigor. Siempre desde una perspectiva en tercera persona, los niveles son una colección de plataformas con ración y media de monstruos que dan pie al gran enfrentamiento con un jefe final tan justito de polígonos como el resto de su plebe.

Poca chicha

Tampoco esperes inteligencia artificial de vanguardia o genial pulcritud en el diseño de escenarios. Para empezar, cada fase tiene su temática bien marcada. Lava, hielo, agua o hierba, una para cada bionicle. Los mejores niveles son aquellos en que debes dar caza al malo de turno a bordo de una tabla de surf. Son fases frenéticas, más entretenidas que aquellas en que debes limitarte a dar cuatro saltos y finiquitar a unos enemigos que apenas ofrecen resistencia... si el tan automático como desastroso sistema de cámaras te permite verlos. Afortunadamente, los bionicle ven más que los humanos, con lo que son capaces de acertar en blancos que ni siquiera aparecen en el monitor.

El otro aspecto que, pese a ser innovador, termina por desequilibrar la dificultad de la partida es el sistema de energía de las armas. Se trata de una barra que se consume tras cada disparo pero que puede recargarse absorbiendo la energía enemiga, con lo que los combates se acaban convirtiendo en algo rutinario y carente de interés. O tal vez no, porque habrá jugadores que, por edad o por el cariño que le tienen a los bionocle, podrán sumergirse en el juego y disfrutarlo.



Aunque hayamos visto nieve más realista, esta fase es la más divertida.



Los niveles tienen texturas tan coloristas como faltas de definición.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PV 1,2 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.lego.com/eng/bionicle/software.asp

VEREDICTO

Ni lo intentes si eres mayor de 12 años: este juego no es para ti. Tampoco tiene mucho sentido que apuestes por él si no sigues el fenómeno bionicles, ya sea en forma de película o juguetes. Quienes cumplan estos requisitos, tal vez le encuentren grandes alicientes a este discreto pero simpático juego.

5



Afortunadamente, no necesitas ningún pad para controlar bien el personaje.

GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Frontier Development • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +3

WALLACE & GROMIT in Project Zoo

Por X. Pita

Nuestros compatibles dan la bienvenida a un par de **personajillos** salidos de la animación de plastilina y **que han pasado por todo tipo de pantallas**, interactivas o no. Pero **la llegada** de esta pareja a territorio PC **será recordada con más pena** que gloria.

Es una pena. Sin saber muy bien por qué, los jugadores de compatibles estamos condenados a sufrir las ausencias de un género que ha dejado para la posteridad momentos de verdadera gloria en la mayoría de las consolas conocidas. Los poseedores de un PC estamos condenados a no vivir las aventuras de un *Jak and Daxter*, de un *Ratchet and Clank* o de un *Crash* de última generación.

Por eso, que un juego de este tipo llegue hasta nuestro teclado se convierte en noticia inmediata. *Wallace and Gromit: Project Zoo* es plataformas en estado puro. Personajes con un mínimo de carisma (esta vez, importados del cine y la televisión) se hacen un sitio en un mundo repleto de rampas, saltos imposibles y tuercas que hay que ir recogiendo poco a poco.

Lagunas negras

Pero se trata de un producto mediocre, sólo recomendable para los fans del género. No hay fases especialmente brillantes ni tampoco retos, puzzles o minijuegos que vayan a pasar a la historia. Además, el juego de consola ha sido convertido a PC con prisas. No se trata de una conversión pobre a nivel puramente técnico, como puede ser el caso de *Halo*, juego excelente pero que sólo puede ejecutarse en ordenadores de gama alta. Hablamos de unos mínimos de calidad (poder cambiar las resoluciones o la configuración de teclado en medio de una partida, un tutorial en condiciones que explique qué función tiene cada tecla, etc.) que aquí, lamentablemente, no se han alcanzado. El resultado: una decepción, un producto inferior a lo que cabría esperar.

Los aficionados a este tipo de juegos seguimos esperando a que las compañías se den cuenta de que aquí, en territorio PC, no todo es estrategia en tiempo real o acción rauda y veloz. Sólo pedimos que cuando decidan regalarnos un *Jak II*, por ejemplo, lo hagan al menos con un poco más de respeto por nuestra plataforma y nuestros bolsillos.


FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador
- Un mismo PC: ✗
- LAN: ✗
- Internet: ✗

Idioma
- Textos de pantalla: español
- Voces: español

Web www.wallaceandgromitgame.com/lang_esp



Uno debería alegrarse de que un género tan consolero como el de las plataformas sea adaptado de vez en cuando a PC. Andamos algo necesitados de juegos así. Desgraciadamente, ni la calidad media del producto ni la conversión a compatibles están a la altura. El viejo problema de siempre.

5



Project Zoo reproduce sin disimulo todos los clichés del género.



El juego permite manejar a un par de personajes muy populares.



Sólo puedes cambiar los parámetros del juego al empezar la partida.

Por J. Ripoll

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.turok.com/evolution	

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Acclaim • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +16

Hay que **saber parar a tiempo**. Pudieron habernos ahorrado el tercer *Parque Jurásico*, y lo mismo puede decirse de este ***Turok*** **tardío y poco lucido**.

TUROK: EVOLUTION



Turok: Evolution llega al PC sin apenas hacer ruido. Lejos queda la campaña publicitaria realizada por sus editores cuando salió la versión para consolas. Pese al esfuerzo realizado en promocionarlo, el juego tal y como se editó por entonces no era del todo convincente. Tras un par de horas de partida, ni siquiera su fascinante ambientación o la notable banda sonora servían para esconder los defectos más obvios, empezando por una fórmula que en nada superaba la del primer *Doom:* busca la llave, abre la puerta.

Eso pensaba un público, el de consolas, menos acostumbrado a juegos en primera persona, así que imagínate qué puedes llegar a pensar tú, pecero curtido, cuando caiga en tus manos esta conversión que nace vieja, con gráficos apolillados. Para colmo, te esperan una instalación interminable, menús de configuración ininteligibles y la posibilidad de guardar partida sólo cuando quiere el juego, no cuando quieras tú. En resumen, un muy triste final para una saga que tuvo su momento pero que ahora ya sólo encuentra sitio entre los últimos de la fila.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Konami • **EDITOR:** Konami • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +12

APOCALYPTICA

Una lección magistral **de lo mucho que puede llegarse a estropear** un buen argumento y **un** interesante **punto** de partida.

Apocalyptica viene a ser un intento de reproducir las partidas multijugador en una campaña individual. El jugador no puede elegir bando, pero sí una de las cuatro clases de personajes. El resto del equipo y de los enemigos corre a cargo de la inteligencia artificial. Una IA, por cierto, horrorosa, que no entiende de tácticas de equipo y ni siquiera es capaz de seguirte con soltura.

Las armas no son variadas y suelen orientarse al combate cuerpo a cuerpo. Los enemigos tampoco andan sobrados de estrategia, sino que atacan en confusas oleadas a las que debes hacer frente con movimientos básicos y sin saber de qué ni cómo te defiendes. Además, el juego sufre caídas de rendimiento incluso en equipos muy por encima de los requisitos mínimos.

El multijugador mejora un poco por la posibilidad de jugar con los malos y contar con compañeros algo más competentes. Pero no te engañes, el juego sigue siendo limitado y caótico: es muy improbable que semejante subproducto tenga algún futuro en la Red.

2,5



Por S. Sánchez

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	32	
Internet	32	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.apocalyptica.net	

Dungeon Siege
LEGENDS OF ARANNA

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Mad Doc • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 54,99 € • **PEGI:** +12

Hay **preguntas que van más allá** de la comprensión humana: **¿por qué los huevos tienen forma de huevo**? ¿El cosmos se expande, se contrae o se queda tan pancho? Y, **¿cómo es posible que** la expansión de un juego **cueste 54,99 euros**?

Por O. Garcia

Aaah... ¿que dices que en realidad viene con el juego completo? Muy bien, hombre. ¿Y si tengo el juego completo? Que me reembolsan 12 euros. Pues menudo ahorro. O sea que, debo elegir entre pagar casi 2.000 durillos por un juego y su expansión o bien aflojar 43 euritos de nada por una ampliación, ¿no? Pues sigo sin entenderlo.

Y eso que *Legends of Aranna*, como expansión, tiene todo lo que hay que tener. Nuevos personajes, nuevas criaturas y, sobre todo, más horas de juego. Es decir, suficientes novedades como para hablar de una expansión pero insuficientes cambios como para hablar de una secuela.

Lo primero que salta a la vista no son los nuevos personajes o hechizos, sino algo mucho más obvio. La interfaz, que ya en el juego original era un verdadero prodigio de sencillez y sabiduría, añade en *Legends of Aranna* todavía más opciones. Ahora, por ejemplo, puedes configurar tu grupo al dedillo de forma que al pulsar una tecla recuperen incluso el conjuro que deseas utilizar. Además, los miembros de tu partida tienen conciencia de grupo, con lo cual ahora acuden a defender a los compañeros atacados.

Buenos y malos

La historia no se llevará ningún Oscar. Trufada de buenos sin complejos y de malos de maldad infinita, acaba siendo un pretexto para hilvanar misiones y submisiones de puro y simple mata-mata. Eso sí, los nuevos sortilegios, armas y equipamiento resultan atractivos y se incorpora la posibilidad de imbuir ciertos objetos con magia.

Aun así, *Legends of Aranna* también arrastra los problemas de su progenitor. La detección de colisiones sigue siendo un tema pendiente. En más de una ocasión, los miembros de tu grupo se mezclan y acaban convertidos en criaturas tricéfalas. Cierto que la repercusión que esto tiene en la jugabilidad es mínima, pero va en detrimento del aspecto gráfico.



Los tragg. Una nueva bestia de carga con cuernos.



Los lagartoides son una constante en esta expansión.

El sistema de cámaras, aunque ha mejorado, sigue sufriendo lo suyo en los entornos cerrados, y la IA todavía tiene algunos problemas, sobre todo para aprovecharse de los desniveles de terreno. Pese a todo, y a falta de ese *Dungeon Siege II* que ya está en camino, los aventureros con espíritu de acumulación pueden saciar su sed en esta fórmula sencilla y probada que tiene de todo. Lástima que su precio lo haga recomendable sólo para los que no tengan el original.

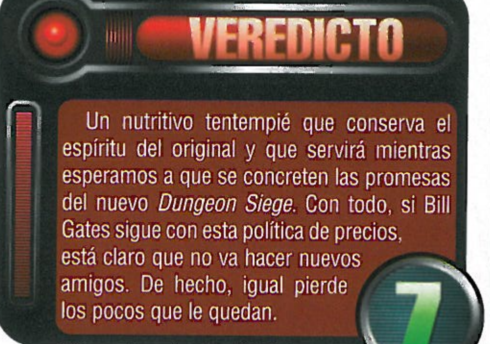
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 333 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.dungeonsiege.com





Más bichos con cuernos. Pero éstos son malos de verdad.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Juego de disfraces

Llega el invierno y, una vez más, me ha dado por pensar demasiado. No sé muy bien por qué, pero se me ha ocurrido que no es tan improbable que las peores profecías de Orwell y Huxley lleguen a cumplirse. Imaginarlo no es difícil: hay síntomas que parecen acercarnos a esa sociedad en que todos seremos uno solo, clones en negro y gris. El fin de la individualidad, el horror.

Y pienso, ¿y si esa sociedad ya ha llegado? No, no a la Tierra, no a la nuestra. A la de los juegos de PC, siempre dos pasos por delante. Fijémonos en *Max Payne 2* y *Enter the Matrix*. Ya sea por cosas del azar o no, ambos tienen una misión clónica y también un defecto clónico: se puede controlar a dos personajes que en realidad son uno mismo. No hay cambio de sexo que valga, él y ella tienen las mismas propiedades, animaciones, virtudes y defectos. Lejos quedan Jack y Tyler Durden.

¿Qué sentido tiene introducir un segundo protagonista si en el fondo es igual al primero con un disfraz diferente?

¿Qué sentido tiene entonces introducir un segundo protagonista que puede echar abajo toda la consistencia narrativa del juego si en el fondo es igual al primero con un disfraz diferente? Cambia el volumen del pecho, el color de la chaqueta y si lleva el pelo corto o largo y recogido. Nada más.

Si está por llegar la moda de los juegos con héroe variable, sería bueno que diseñadores y compañías tomaran nota. Si ponen más de un personaje a nuestra disposición, lo lógico sería que tengan características diferenciadas, algo que les haga únicos y afecte a la forma en que se juega. Si no, mejor descartarlo: sobran clones, sobran personajes que nos hacen pensar en la siniestra antiutopía de "Un mundo feliz". ■

jripoll@ixo.es





ESTRATEGIA

Por J. Font

Sin recursos

Hasta hace muy poco, la recolección de recursos era ingrediente casi imprescindible de los juegos de estrategia en tiempo real. Sin embargo, el último grito en el género es prescindir de recolectas de todo tipo para centrarse en la gestión de los combates. Una vez más, se trata de elegir entre profundidad y dinamismo, entre juegos para estrategas "de verdad" y juegos para todo el mundo.

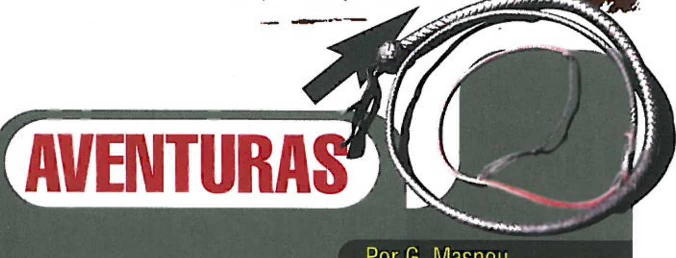
Las rutinas de recolección obligan a adoptar un estilo de partida más cerebral. Hay que explorar escenarios, asegurar la zona una vez encontrados los recursos y, en consecuencia, adoptar tácticas tanto ofensivas como defensivas. Por regla general, estos juegos incorporan unidades especializadas tanto en lo uno como en lo otro: defensores a ultranza y unidades ágiles dotadas de maquinaria de destrucción y asalto contundente.

En mi opinión, es mucho lo que perdemos con la desaparición de la recolección de recursos

Los recursos determinan también el número de unidades de que puedes llegar a disponer, incluso el tipo de éstas. Crear un ejército multitudinario exige cálculo y planificación previa: puedes optar entre muchas unidades de bajo coste o unas pocas con mayor potencial ofensivo. Por supuesto, eso da lugar a varios estilos de juegos adaptados a las preferencias de cada usuario concreto. Además, las unidades son así menos sacrificables, ya que obtenerlas te ha supuesto una inversión de recursos y reemplazarlas también tendrá su coste.

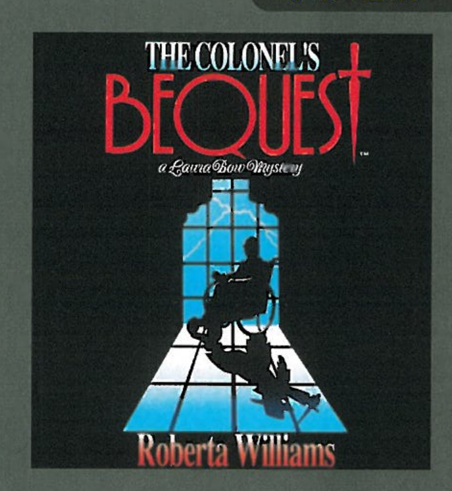
En mi opinión, es mucho lo que perdemos con la desaparición de la recolección de recursos, un elemento del juego que es mucho más que una rutina engorrosa. Te obligan a ser más concienzudo y metódico, a tener más detalles en cuenta y, en definitiva, determinan un estilo de partida más refinado en el que no sólo la aniquilación del enemigo puede darte la victoria. ■

j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou



La crisis de la palabra

Dicen las encuestas que cada vez se lee menos, que la palabra escrita retrocede ante el ritmo de vida frenético y despersonalizado que impone la vida moderna. Los jóvenes prefieren optar por formas de entretenimiento más inmediatas y que exigen menos esfuerzo. Esta aversión a lo literario y lo intelectual afecta también a las aventuras gráficas, el género virtual que más se basaba en las buenas historias y la fascinación que (a veces) consiguen provocar las palabras.

Aventuras de antaño como *Gabriel Knight* o *Laura Bow* apostaban por los hilos narrativos densos, los diálogos e incluso las descripciones. Ambas llevaban la firma de escritores de cierto renombre que se estaban asomando a una forma nueva (tan válida como cualquier otra) de contar historias. Las nuevas aventuras tienden a sacrificar esos viejos valores narrativos en beneficio del dinamismo y el espectáculo. Como consecuencia, los argumentos, personajes, ambientaciones y diálogos no dejan de bajar su listón de calidad.

Las nuevas aventuras tienden a sacrificar los viejos valores narrativos en beneficio del dinamismo y el espectáculo

Se supone que esta rebaja es un intento de captar jugadores entre esa inmensa cantera de jóvenes que sólo leen si les obligan a hacerlo. Pero el caso es que no funciona, que la aventura lleva años perdiendo popularidad porque los viejos aventureros le dan la espalda y no aparecen por ningún lado esos usuarios que, supuestamente, se conformarían con algo menos exigente.

No olvidemos que las mejores aventuras recientes son las que han sabido resistir a la crisis general de la palabra y, además de entornos espectaculares y variedad de opciones, han sido capaces de ofrecer historias ambiciosas, bien articuladas, de las que se disfrutan con la imaginación. Como los buenos libros. ■

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra

Conducción temeraria

No tardará en parar: tarde o temprano, a algún periodicucho amarillento o algún rancio político yanqui le dará por decir que los juegos de carreras tienen la culpa del alto índice de siniestralidad en carretera. Ya existe algún precedente, el intento de retirar del mercado (otra vez) *GTA: Vice City* porque a dos adolescentes descerebrados no se les ocurrió nada mejor que emular el juego disparando desde un coche en marcha (e hiriendo a una señora). Ha ocurrido en Estados Unidos, claro que sí. En el país en que dos niños de 13 años acaban de intercambiar en clase una Game Boy por una pistola, como si de cromos se tratara.

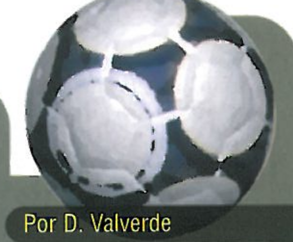
A los usuarios de PC no nos faltan "malos ejemplos". Desde los sanguinarios atropellos de *Carmageddon* a la agresiva conducción de *Need for Speed*, pasando por la de semáforos y normas de circulación que no hemos respetado en *Midtown Madness* (después de todo, en el juego se nos premiaba por ello). ¿Te imaginas cómo estarían las carreteras si todos los jugadores reprodujésemos allí lo que hacemos en nuestros monitores?

Pese a lo divertida que resulta la trasgresión, el mundo del software cada vez va a tomar más partido en favor de la ley

Pues acabaríamos en la cárcel, que es donde piensa meter la Dirección General de Tráfico a los culpables de conducción temeraria. Ya se ve venir que, pese a lo divertida que resulta la trasgresión en los juegos de carreras, el mundo del software cada vez va a tomar más partido en favor de la ley. Maxis ya ha intentado en dos ocasiones (*Streets of SimCity* y *SimCity 4: Hora Punta*) apostar por un tipo de conducción respetuoso con el código circulatorio y lo que dictan la prudencia y el sentido común. Seguro que los sims tomarán buena nota de ello cuando, por fin, aprendan a conducir. Eso sí, que nadie pierda de vista que los juegos no son más que juegos y que su función no es educarnos, sino divertirnos. ■



aguerra@ixo.es



DEPORTES

Por D. Valverde

Cuestión de filosofías

Con el lanzamiento de *Pro Evolution Soccer 3* en PC, Konami amenaza por primera vez el reinado de *FIFA*, un simulador futbolístico que hasta ahora no tenía rival en los compatibles. La formidable competencia entre estos dos juegos ya ha creado dos bandos casi irreconciliables entre los usuarios de las consolas de Sony. Los incondicionales de *FIFA*, en lo esencial, tienen completamente asimilado que su juego se creó en torno al jugoso pastel de licencias oficiales, y suelen argumentar que su jugabilidad (pese a las deficiencias en que tanto insisten los detractores) mejora de año en año.

La polémica entre FIFA 2004 y Pro Evolution Soccer 3 está servida, y esta vez los compatibles no van a quedarse al margen

Los seguidores de *Pro Evolution Soccer*, en cambio, apuestan por el tipo de simulación realista y exigente que siempre ha ofrecido la franquicia desarrollada por Konami Tokyo. Para ellos, lo esencial pasa por el realismo y la precisión del apartado jugable. Que en el juego el Betis se llame Guadalquivir, el Barça sea Cataluna o Van Nistelrooy aparezca como Van Mistelrour no tiene la menor importancia. Para corregir eso, dicen, existe un magnífico editor de jugadores y clubs, con lo que la falta de licencias oficiales no es más que un simple inconveniente muy fácil de solventar. Ante la duda, incluso hay una excelente página web (www.pesinsight.com) donde ya están disponibles los nombres auténticos de los clubs y de los jugadores que aparecen en *PES3* y sus correspondencias con los ficticios. Así pues, esta vez va en serio: esplendor gráfico, controles sencillos y licencias de relumbrón contra realismo, precisión y riqueza de opciones. *FIFA 2004* contra *Pro Evolution Soccer 3*. La polémica está servida, y esta vez los compatibles no van a quedarse al margen. ■



d.valverde@ixo.es



ROL

Por J. J. Cid

Parada final

La historia de los juegos de rol para compatibles se ha escrito a golpe de sucesivos capítulos para sagas interminables. Cada nueva entrega se plantea superar a su predecesora, ofrecer más y mejor rol y dejar la semilla plantada para que el jugador adquiera su siguiente capítulo. Lamentablemente, en muchas de las ocasiones el título en cuestión sólo sirve de reclamo publicitario para jugadores nostálgicos. Así, lo que había sido una saga de culto, acaba dejando un mal poso en la memoria. Una mala experiencia que nubla el recuerdo de juegos que realmente nos entusiasmaron.

A veces, ser capaz de acabar a tiempo y con estilo es la mejor forma de asegurarse la inmortalidad. El mejor ejemplo lo tenemos en *Baldur's Gate*: dos juegos, dos expansiones y un final portentoso y definitivo. En el extremo contrario se situaría la desmejorada saga *Might and Magic*: nueve juegos y el mal recuerdo de un capítulo final lamentable.

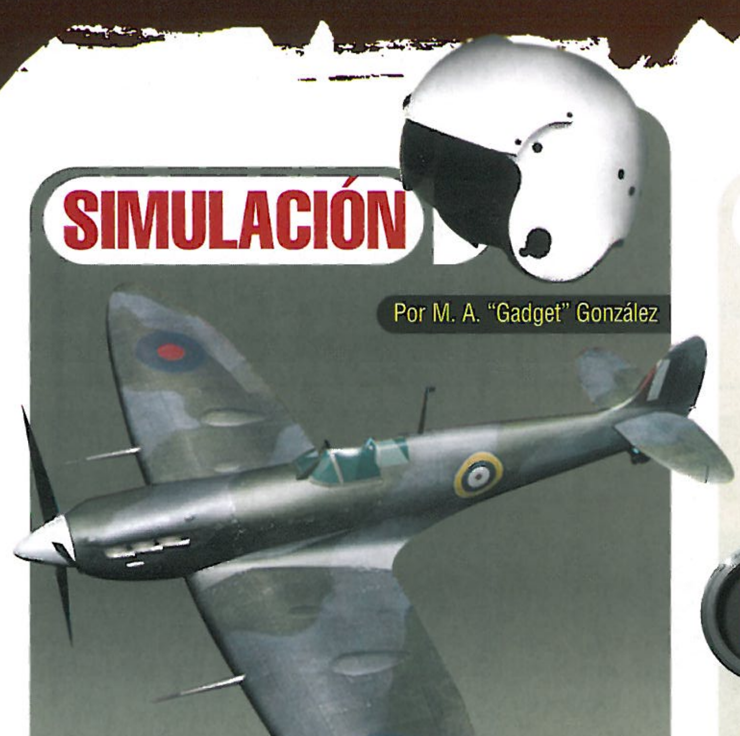
Por lo que se ha podido ver, el "espíritu Ultima" no se percibe por ningún lado en la décima entrega de la saga

El momento de decir basta le ha llegado a *Ultima*, juego de rol longevo donde los haya. Su última entrega, la décima, está siendo cocinada por los supervivientes de lo que un día fue Origin. Por lo que se ha podido ver, el "espíritu *Ultima*" no se percibe por ningún lado. No puedo explicar muy bien a qué es debida esta sensación. Quizás la culpa la tenga el cambio en el diseño de los personajes o a que el juego no esté localizado en Britannia. Tal vez me influye demasiado saber que Richard Garriot, el creador de *Ultima*, no está involucrado en el proyecto. Aún le queda tiempo, y créeme si te digo que espero equivocarme y que *Ultima* tenga el digno colofón que sin duda merece, pero tengo mis serias dudas. ■

jjcid@ixo.es

SIMULACIÓN

Por M. A. "Gadget" González



Marketing de altura

Sabemos que las grandes compañías emplean mentes brillantes, dedicadas plenamente a la tarea de vendernos sus productos como sea. Las compañías de simulación no son una excepción, e incluso algunas de ellas han redefinido recientemente el arte del marketing.

Tenemos el caso de Maddox Games, desarrolladores de la saga *IL-2 Sturmovik*. Tras meses compartiendo con sus seguidores el proceso de diseño de los nuevos aviones que serían incluidos en el próximo parche (cazas de la guerra en el Pacífico o del teatro de operaciones del Norte de África) o los nuevos terrenos para recrear el desembarco de Normandía, han desvelado finalmente que su nuevo proyecto será una ampliación de pago ambientada en la Batalla de Inglaterra. En esta ocasión, Oleg Maddox ha conseguido despistar completamente a la afición, enseñándonos el capote por la derecha antes de rematar la faena con la zurda.

Algunas compañías de simulación han redefinido recientemente el arte del marketing

Por otro lado está G2 Interactive, desarrolladora de *Falcon 4 Gold: Operation Infinite Resolve*. Esta compañía lanzará próximamente el colofón al mejor simulador de reactores publicado hasta la fecha, el ya veterano *Falcon 4*. Para promocionar su producto, se les ha ocurrido demandar a los desarrolladores de F4 SuperPack y líderes de la comunidad *Falcon*. Unos días después, se retractaron, disculpándose, coincidiendo con la presentación de su nueva web. No sé si ahora lograrán vender su producto a una comunidad agraviada, pero desde luego ha sabido llamar su atención.

Y es que en este mundillo de la simulación de combate, suele vencer el que vuela más alto y dispara más rápido. Aunque sea con la imaginación. ■

magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez

Cuando no sobran las palabras

La comunicación verbal se ha convertido en un ingrediente en alza en los modernos juegos de acción on line. Todavía son pocos los juegos que incluyen esta posibilidad por sí mismos, pero hay varias utilidades que mejoran este aspecto de las partidas multijugador.

El programa pionero en estas lides se llama Roger Wilco. Las primeras versiones eran de configuración complicada, pero actualmente su funcionamiento es mucho más sencillo: ni siquiera es necesario conocer las direcciones IP de los participantes. No hace mucho que Roger Wilco y Gamespy unieron fuerzas para mejorar este producto y actualizarlo progresivamente. Para encontrar la última versión, debes dirigirte a (http://rogerwilco.gamespy.com), aunque también hay unas versiones anteriores a la fusión y totalmente legales en (www.resounding.com).

Los periféricos de comunicación por voz están dando una nueva dimensión a las partidas multijugador

El segundo de los programas es Battlecom, que puede encontrarse en www.battlecom.org y del que suele decirse que es mucho más fácil de instalar y empezar a usar que Roger Wilco, aunque dispone de menos funciones. El último en ganarse un nombre, Team Speak (www.teamspeak.org) combina la interfaz profesional de Roger Wilco y el espíritu de software libre de Battlecom.

Un análisis detallado de los tres programas lleva a pensar que todos cumplen perfectamente con la función asignada, así que optar por uno u otro acaba siendo una simple cuestión de gustos. Además, las diferentes conexiones y la configuración de cada equipo concreto hacen que el rendimiento del programa varíe según las circunstancias. Así que lo mejor que puedo recomendar es que los descargues todos, los pruebes con tus amigos y te quedes con el que te dé mejor resultado. ■



s.sanchez@ixo.es

El turrón provoca indigestiones y úlceras, **el cava destroza** el hígado y causa diarrea, **los frutos secos empachan** y estropean los dientes... **El software** (mejor si es barato) es de los pocos productos navideños que **no tienen efectos** secundarios perjudiciales para la salud.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL





Lleva poco más de medio año en el mercado, ha cosechado críticas entusiastas y ventas respetables y ahora pasa a línea económica, tal vez con intención de convertirse en uno de los juegos de PC más vendidos estas Navidades. Lo merece, ya que se trata de un gran título, aunque tal vez no sea un producto para todos los públicos. Como simulador de infiltración y sigilo, no tiene precio ni rival. Requiere de toda la capacidad de concentración del jugador y sumerge en su fascinante entorno de operaciones especiales al más alto nivel como ningún juego ha sido capaz de hacer antes. La opción navideña para jugadores pacientes y sibaritas.

COMMAND & CONQUER: GENERALS DELUXE EDITION







El último vástago de una de las sagas estratégicas clásicas más su expansión, *Zero Hour*. El juego destacaba por su esmerado entorno gráfico y mejoras de un cierto calado en la fórmula de juego de la saga. Aun así, tenía ligeros problemas relacionados con la inteligencia artificial y el diseño de las campañas. La buena noticia es que estos defectillos han sido corregidos en *Zero Hour*, mucho más que una expansión al uso. En vez de conformarse simplemente con una campaña adicional y un puñado de horas de juego extra, también aporta mejoras en la inteligencia artificial, multitud de mapas multijugador y un modo torneo altamente adictivo. Juntos, original y expansión conforman un lote ganador.

THE SUM OF ALL FEARS: PÁNICO NUCLEAR

Un juego de acción táctica algo más asequible que las sagas *Rainbow Six* y *SWAT*. Destaca por su alto nivel gráfico y su completo modo multijugador, rico en opciones.

Género: Acción · Precio: 9,95 €

CYCLING MANAGER 2

Un buen manager, con un menú de opciones bastante completo y bien presentado. Con él, puedes regir el destino de un equipo ciclista de élite en pruebas como el Tour de Francia.

Género: Deportes · Precio: 9,95 €

TRIPACK ADVENTURE

Tres aventuras gráficas recientes por menos de lo que suele costar una novedad. La mejor del lote es *Post Mortem*, *Amerzone* no está mal y *Road to India* es bastante floja.

Género: Aventuras · Precio: 24,95 €

ALL SPORTS PACK

Tripleta deportiva con juegos para todos los gustos: *Open Kart*, *Warm Up* y *Tennis Masters Series 2003*. Es decir, un arcade de bólidos en miniatura, otro de Fórmula 1 y un simulador tenístico.

Género: Deportes · Precio: 14,95 €

STRATEGY PACK

Dos tipos de estrategia en un mismo lote: la gestión empresarial de *Sky Park* y el desmadre bélico (con pólvora y bayonetas) de *War & Peace*. Dos juegos menores, pero a tener en cuenta.

Género: Estrategia · Precio: 14,95 €

POST MORTEM

Una aventura en primera persona tan válida y jugable como sus homónimas en tercera. Imaginación, ritmo narrativo y un guión más que digno son sus bazas más destacadas.

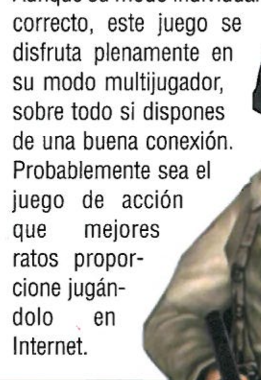
Género: Aventuras · Precio: 11,95 €

BATTLEFIELD 1942: DELUXE EDITION



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Illusions
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 49,95 €

Un oportuno lote para coleccionistas o compradores tardíos que incluye el juego original y su expansión, *Road to Rome*. En total, vas a disponer de 22 escenarios bélicos (16 en el original y seis en la ampliación) que te pasearán por los principales frentes de la Segunda Guerra Mundial, incluidos aquellos (como las costas de Sicilia) que rara vez vemos en las adaptaciones virtuales de la contienda más recreada del mundo. La mejor virtud de este juego es que consigue provocar la sensación de estar inmerso en un gran conflicto del que tú eres un simple peón desbordado por los acontecimientos. Tal vez no sea la apoteosis del realismo bélico, pero sí crea un entorno absorbente y verosímil. Aunque su modo individual es correcto, este juego se disfruta plenamente en su modo multijugador, sobre todo si dispones de una buena conexión. Probablemente sea el juego de acción que mejores ratos proporcione jugándolo en Internet.

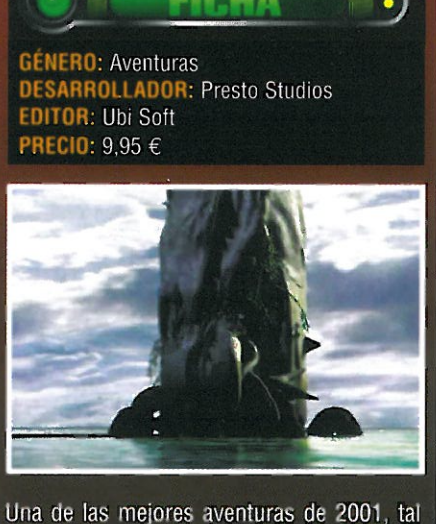




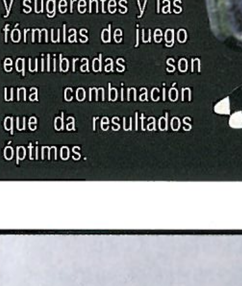
MIST III: EXILE

FICHA

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Presto Studios
EDITOR: Ubi Soft
PRECIO: 9,95 €



Una de las mejores aventuras de 2001, tal vez la mejor. La buena noticia es que ahora la venden baratísima. Sigue ofreciendo horas y horas de diversión inteligente, puzzles dificilísimos pero lógicos y creativos, una historia teñida de misterio y misticismo y unos gráficos 2D que se acercan al realismo fotográfico. Todo un clásico en lo que a aventuras en primera persona se refiere. La prueba de que las buenas historias, los entornos ricos y sugerentes y las fórmulas de juego equilibradas son una combinación que da resultados óptimos.



SYBERIA + AMERZONE



GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Microïds
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 19,95 €

Un lote cargado de buena aventura gráfica que incluye dos juegos: *Syberia* y *Amerzone*. La estrella de la función es *Syberia*, uno de los mejores exponentes del género editados en el último par de años. Combina con acierto buenos diálogos, profundidad narrativa, personajes con carisma y un acabado técnico digno de futuras antologías de las buenas maneras. Además, incluye mamuts que campan a sus anchas por islas del Pacífico, cortejos fúnebres y autómatas de etiqueta. En cuanto a *Amerzone*, se trata de una mística aventura protagonizada por un intrépido periodista que debe viajar a América Central para investigar una historia fantástica.





El Señor de los Anillos
EL RETORNO DEL REY

No es que sea el juego más sofisticado y **complejo** del mundo. **Pero** sí **pide algo de estrategia**, planificación y conocimiento. Vamos, **lo que te ofrecemos** aquí.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

ATAQUE VELOZ (botón izquierdo del ratón): El personaje ejecuta una ráfaga de golpes horizontales. Ideal para eliminar a enemigos que no dispongan de escudo o salir bien librado cuando varios rivales te rodean.

BLOQUEO (tecla Q): Es posible que al principio no hagas mucho uso de él, pero es casi imprescindible en los combates difíciles. Con algo de practica, incluso es posible parar las flechas enemigas pulsando repetidamente la tecla de bloqueo.

ATAQUE FURIOSO (botón derecho del ratón): Un golpe muy poderoso que va de perlas para destruir escudos y armaduras o lanzar al suelo a cualquier enemigo.

ATAQUE A DISTANCIA (Mayúsculas + botón izquierdo del ratón): Permite evitar el combate cuerpo a cuerpo. El sistema para apuntar es automático y puedes cambiar de objetivo con las teclas de dirección. Para lanzar un ataque de mayor potencia, pulsa el botón izquierdo durante unos segundos y luego suéltalo. Su uso es limitado, así que asegúrate de recoger las flechas y el maná que dejan los enemigos al morir.

ATAQUE MORTAL (Espacio): Cada vez que un enemigo se desplome, conviene rematarlo con este movimiento para que no se vuelva a levantar. Ideal para acabar con los enemigos de forma rápida y limpia. Con todo, usarlo en medio de un combate cuerpo a cuerpo te expone a los ataques enemigos.

MOVIMIENTO DE ACCIÓN (Control): Si un círculo de luz azul rodea cualquier elemento del escenario, ello



significa que puedes interactuar con él. Acércate al objeto en cuestión y pulsa la tecla Control. Hay un poco de todo, desde interruptores y palancas que abren puertas a armas arrojadizas y catapultas que utilizar.

SALTO HACIA ATRÁS (Tabulador): Permite ejecutar rápidamente un salto hacia atrás que resulta muy útil para esquivar ataques y alejarse de las grandes muchedumbres.

HABILIDAD ESPECIAL (F5): A medida que progresen, los personajes irán adquiriendo objetos y experiencia que les permitirá llevar a cabo movimientos especiales. Por ejemplo, pulsando F5, Ganldalf crea un campo de fuerza a su alrededor que le protege contra los ataques enemigos. Los hobbits, en cambio, utilizan su capa mágica para hacerse invisibles durante un corto periodo de tiempo.

EN COMBATE

SÉ HÁBIL: Mientras atacas o bloqueas los ataques del enemigo, el medidor de habilidad (el indicador circular a la izquierda de la barra de vida) se llenará. Cuanto más alto esté, mejor se te evalúa y más puntos obtienes al eliminar a un enemigo. Los cuatro niveles de evaluación son perfecto, excelente, bien y regular. Si vas aumentando el nivel de habilidad, te acercarás al modo perfecto.

SÉ POTENTE: Usa el botón derecho del ratón para realizar ataques potentes que anulen los escudos y armaduras del enemigo. Una vez los hayas neutralizado, remátalos con ataques rápidos usando el botón izquierdo del ratón. Cuando estés siendo atacado incesantemente, no olvides usar la opción de bloqueo y alterna ataques a distancia con cuerpo a cuerpo siempre que sea posible.



PERSONAJES PRINCIPALES

ARAGORN
Sus ataques son muy poderosos, pero se ejecutan con lentitud. Aun así, su capacidad para liquidar enemigos con un par de golpes le hace muy eficaz en combates multitudinarios. El arco le permite atacar desde media distancia.

LEGOLAS
Veloz y muy apto para el combate a distancia. Su ataque mortal es muy rápido y se las arregla para eliminar a más de un enemigo de forma casi simultánea.

GIMLI
Lento, de corta estatura pero capaz de soltar golpes devastadores. Su ataque mortal es tan lento como terrible. Si aprendes a manejarlo con soltura, acabará resultando muy eficaz.

GANDALF
Probablemente el mejor personaje de todo el juego. Combina velocidad, con potencia y eficaces ataques mágicos a distancia. Su ataque mortal es de velocidad media.

SAM Y FRODO
Los hobbits son rápidos, pero poco poderosos. Conviene apartarlos de los combates masivos y sacar partido de sus habilidades para el sigilo. Su ataque mortal es el más rápido del juego.



EMPIRES Los albores de la Era Moderna

Este juego **es de los que se descubren paso a paso** y por tu cuenta, pero **tampoco está de más** que te expliquemos la diferencia entre las tres civilizaciones con campaña. Y, ya de paso, **te damos unos cuantos trucos**.



INGLATERRA

1 Tal vez se trate de la civilización más equilibrada y poderosa del juego. Su principal ventaja es la capacidad de obtener recursos rápidamente y explorar el escenario, ambas consecuencia de la supremacía marítima que ejerce desde el principio del juego.

2 El espadachín con espada larga es quizás su mejor unidad. Gracias a él, puede romper las líneas enemigas cubriéndose con un escudo que le protege de todo tipo de ataques, incluidas las flechas. Ideal para quebrar las formaciones enemigas y conseguir que pierdan la ventaja táctica del orden en el campo de batalla.

3 Las habilidades especiales de Inglaterra son la balística, la Royal Geological Society y el mercado negro. La primera te permite atacar blancos en movimiento con facilidad, la segunda sirve para localizar los recursos y el último garantiza un equilibrio en las materias primas disponibles.



COREA

1 Su avanzada tecnología y su cultura otorgan a los coreanos muy buenas posibilidades de desarrollo. Sus habilidades especiales son los sirvientes, que permiten la captura de unidades enemigas, el Ki Hap, que permite infligir mayor daño al enemigo, y los mercados provinciales, que aceleran la obtención de recursos como el oro y el alimento a través de la caza y la pesca.

2 Su unidad especial es el jinete con doble espada. Como su nombre indica, blande una espada en cada mano, lo que le permite causar estragos contra la infantería ligera, sobre todo si ésta utiliza armas de fuego. Además, gana salud a medida que causa daños a su enemigo.



ESTADOS UNIDOS

1 El poderío de esta nación quedó demostrado de forma elocuente en la Segunda Guerra Mundial. Su poderío aéreo y naval le permite mantener los conflictos fuera de sus fronteras y actuar con contundencia contra cualquier enemigo. Eso es lo que hizo Patton durante este periodo bélico.

2 Su unidad especial es el portaaviones Enterprise, que alberga los cazas Hellcat en sus entrañas. Eso les garantiza una capacidad de ataque a distancia sin rival en el juego. Al grito de ¡A la carga! aumenta la velocidad de disparo de las unidades de infantería durante un cierto periodo de tiempo.

3 Su capacidad de investigación y desarrollo les asegura un progreso tecnológico sostenido y bastante económico. Además, disponen de una capacidad propagandística que les permite influenciar a los enemigos para que se unan a su bando. Este recurso, llamado "la voz de América", tienen un porcentaje de éxito en torno al 30% en los enemigos con que lo intentas.

TRUCOS CIVILIZADORES

Durante el juego, pulsa la tecla **Enter** para acceder a la ventana de diálogo e introduce los siguientes códigos. Pulsa **Enter** de nuevo para activarlos.

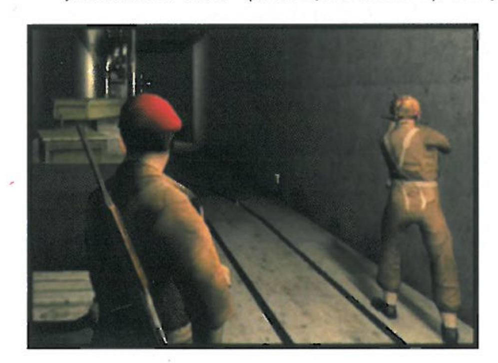
noob	Desvelar el mapa, construir rápidamente y obtener todos los recursos
red bones	Sanar todas las unidades
homeland security	Desvelar el mapa
republicans	Obtener 1.000 de oro
call boggy	Obtener 1.000 de alimento
get stoned	Obtener 1.000 de piedra
beaver	Obtener 1.000 de madera
comunism	Suprimir todos los recursos obtenidos
qa salary	Suprimir todo el oro obtenido
no soup for you	Suprimir toda la comida obtenida
cold shower	Suprimir toda la madera obtenida
busted	Suprimir toda la piedra obtenida
blue folder	Suprimir todos los recursos del escenario
pit stop	Cargar de combustible los aviones
shock and awe	Ganar la partida
weak like ukraine	Perder la partida



Una vez más, **por arte de birlibirloque**, la carestía se transforma en abundancia, **los recursos se multiplican**, las corazas se vuelven infranqueables **y lo visible se vuelve invisible**. En fin, **el feliz**, feliz **mundo del truco**.

HIDDEN & DANGEROUS 2

Para utilizar los trucos de *Hidden & Dangerous 2*, debes abrir la consola de comandos, pulsando la tecla º (a la izquierda del **1**). Ahí puedes escribir los siguientes códigos:



giveitem X	Te da un objeto (sustituir X por un ítem de la lista de objetos*)
happyammo 1	Munición ilimitada (se desactiva cambiando el 1 por 0)
heal1	Salud al máximo (cambiando 1 por 4 se cura a todo el equipo)
kill	Suicidarse

***LISTA DE OBJETOS**
aqualung, arisaka, arisakaopt, backpackgb1, backpackgb2, backpackgb3, backpackger, backpackrus, bar, bazooka, binoculars, brengun, camera, carbine, clummybomb, colt, degtyarev, delisle, dynamite, enfield, explosivesbag, garand, grenade36, grenade69, grenadeger, grenadejap, k98, k98opt, knifeger, knifesas, lee, leeopt, magneticmine, medikit, medikitbig, mine, mosin, mp40, mp44, panzerfaust, parabellum, pps, shotgun, spagin, springfield, springfieldopt, stengun, stengunsil, taisho, tankmine, thompson, tokarev, wirecutter, zb26

LOS SIMS: MAGIA POTAGIA



Para activar la consola para introducir los trucos, pulsa **[Ctrl]** + **[Mayúsculas]** + **C**. Una vez en ella, introduce los códigos y sigue las instrucciones concretas en cada caso.

rosebud	Para obtener 1000 Simoleones

PARA NO IR A TRABAJAR NUNCA
Activa la consola y teclea **move_objects on**. Cuando el coche esté fuera, activa el modo Comprar, selecciona el coche y suprímelo. También puedes optar por colocar el cubo de basura delante del coche. Una vez hecha la operación, no olvides teclear **move_objects off**. Así evitarás cargarte algún objeto por error.

PARA NO RECIBIR FACTURAS
Activa la consola y teclea **move_objects on**. Selecciona el buzón y elimínalo. Una vez hecha la operación, no olvides teclear **move_objects off** para evitar posibles errores.



BLITZKRIEG

Para activar los trucos, abre la consola del juego pulsando **F12**. Teclea el código siguiente: **@Password("Panzerklein")**. Después pulsa **Enter**. Ya puedes teclear los códigos siguientes en la consola. Para cerrar la consola, vuelve a pulsar **F12**. Ten en cuenta que debes respetar las mayúsculas y los espacios tanto del código inicial como de los códigos de los trucos.

@God(0, 1)	Modo invulnerable
@Win(0)	Ganar la partida



CHASER

Para activar los trucos, debes hacer clic con el botón derecho en el acceso directo al juego y seleccionar la opción **Propiedades**. Donde aparece el acceso directo del juego debes añadir **-console** El resultado final sería algo parecido a esto: **"C:\Juegos\Chaser\Chaser.exe" -console** Una vez dentro del juego, pulsa la tecla º (situada a la izquierda del **1**) para abrir la consola de comandos. Ahí puedes escribir los códigos que te mostramos a continuación:

cht_god	Invencible
cht_armor 100	100 de armadura
cht_flymode	Volar
cht_health 100	100 de salud
cht_giveall	Acceso a todos los objetos

OCIOMOVIL5354

más logos y melodías te esperan en www.ociomovil.com

logos &postales













INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOGL** para bajarte un logo y/o **POSTALGL** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras.
Ej. **LOGOGL MATRIX** o bien **POSTALGL SANTA2**

salvapantallas









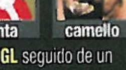

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOGL** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **EJ: FOTOGL SANTA01**

animados





Envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADOGL** seguido de un espacio y la referencia. **EJ: ANIMADOGL MATRIX**

nombres



Envía al **5354** el texto **NOMBREGL** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido.
EJ: NOMBREGL CAÑERO20

tonos&polifónicas

melodía	ref.	melodía	ref.
Going under/Evanescence	under	Los Simpsons	simpsons
Bad day/REM	bad	Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Down/Junior	junior	Futurama	futurama
Fallin high/Safri Duo	fallin	James Bond	bond
Volver a disfrutar/El Canto del Loco	volver	Misión imposible	mision
La costa del silencio/Mago de Oz	costa	Shrek	shrek
Numb/Linkin Park	numb	Embrujadas	embrujadas
El mundo a mis pies/Las Niñas	mundo	South Park	southpark
Business/Eminem	business	Star Wars	starwars
White flag/Dido	flag	Bring me to life/Evanescence	bring
Get busy/Sean Paul	busy	Doraemon	doraemon
Intuition/Jewel	intuition	El equipo A	equipoa
Rosas/La Oreja de Van Gogh	rosas	Pantera Rosa	pantera
Tequila/Café Quijano	tequila	Highway to hell/ACDC	highway
Send your love/Sting	send	Wildest dreams/Iron Maiden	wildest
Re-offender/Travis	travis	One/Metallica	one
Skull tatto/Eagle Eye Cherry	tatto	Grita/Vega	grita
Tengo que enamorarte/Queco	tengo	Otra realidad/Beth	realidad
Trouble/Pink	trouble	Besa mi piel/Natalia	besa
Get it together/Seal	seal	La esencia de tu voz/Rosa	esencia
Caprichosa/Chayanne	caprichosa	Quiero que vuelva/Hugo	vuelva
Juramento/Ricky Martin	juramento	Ser yo/Nika	ser
El abandonao/Elefantes	abandonao	Himno Real Madrid	madrid
Tanto la quería/Andy & Lucas	queria	Himno F.C. Barcelona	barcelona
Yin Yang/Jarabe de Palo	yinyang	Himno Valencia	valencia
You are my number one/Smash Mouth	number	Himno Deportivo	depor
1mas1son7/Los Serrano	serrano	Himno Real Sociedad	sociedad
Superman	superman	Himno Atlético de Madrid	atletico
Indiana Jones	indiana	The Champions league	league
Smallville	smallville	We are the champions/Queen	champions
Un paso adelante	upamix	Noche de paz	nochepaz
CSI Miami	csimiami	Es Navidad	navidad
Terminator	terminator	25 de diciembre	fum
Tomb Raider	lara	Feliz Navidad	feliz
Matrix	matrix	Jingle Bells	jingle
Shin Chan	shinchan	Pero mira como beben	beben

especial navidad

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOGL** para bajarte un tono y **POLIGL** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: **TONOGL UNDER** o bien **POLIGL LEAGUE**

SuPerBromas

Disfruta con la cara que pondrán tus amigos con las bromas que hemos preparado. Envía **BROMAGL** seguido de un espacio y la referencia de la broma elegida al **5354**. Ej: **BROMAGL REVISTA**

- Suscripción a Mundo Erótico (ref. **revista**)
- Agencia matrimonial(referencia **matrimonio**)
- Declaración para ella (ref. **declaraella**)
- Declaración para él (ref. **declarael**)
- Confirmación viaje romántico (ref. **viaje**)
- Anoche estuviste fantástica (ref. **fantastica**)
- Anoche estuviste fantástico (ref. **fantastico**)
- Productora TV (ref. **productora**)
- Bronca de novia para el (ref. **broncael**)
- Bronca de novio para ella (ref. **broncaella**)

¿Quieres dar la nota y que tu móvil relinche?




Ahora puedes con **SONOCLIP**. Son tonos de sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales... Da un toque de realismo a tu móvil y llénalo de **SONOCLIPS**.

Envía **SONOGL** al 5354 seguido de un espacio y el **SONOCLIP** que deseas.
EJ: **SONOGL CABALLOS**

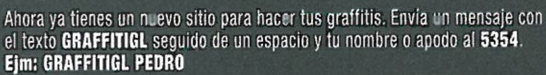
MOVILES COMPATIBLES: Nokia 3300, 3600, 3650, 5100, 6220, 6600, 7650, N-Gage-Sony-Ericsson T68i, P800, P802, T310-Philips Fisio 820, 825-Siemens SX1, MC60, S55 -Sagem myX-6 -Samsung D700-Motorola A920- Benq P30-Alcatel One Touch 535 y 735

LOGOLIGA



Envía al **5354** un mensaje con el texto **LOGOLIGAGL** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres que aparezca en tu móvil.
Ej: Si quieres el fondo de la Selección con el nombre Sergio y el dorsal 9 envía LOGOLIGAGL 21 SERGIO 9

GRAFFITI




Ahora ya tienes un nuevo sitio para hacer tus graffitis. Envía un mensaje con el texto **GRAFFITIGL** seguido de un espacio y tu nombre o apodo al **5354**.
Ejm: GRAFFITIGL PEDRO

WANTED

Para encontrarte entre los más buscados del Oeste solo tienes que envíar un mensaje al **5354** con el texto **WANTEDGL**





CINE ROLERO

Mythica podría convertirse en película

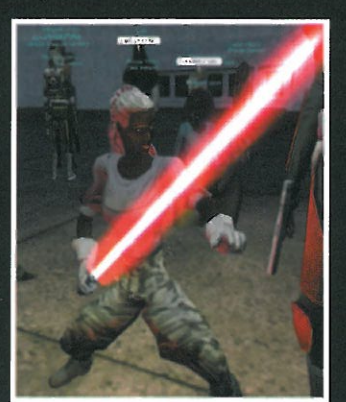
El juego de rol multijugador masivo *Mythica* no aparecerá hasta octubre de 2004. Sin embargo, los foros oficiales se han animado con el inesperado anuncio de que es muy posible que se ruede una película inspirada en él. Al parecer, Chris Lye, jefe del proyecto, ha recibido propuestas de varios estudios de cine. Además, en la página web del juego (www.mythica.com) acaba de aparecer un paquete con material para que los primeros seguidores de este mundo persistente puedan elaborar sus páginas web basadas en él. En concreto, se trata de logos de *Mythica*, animaciones, bocetos y elementos de diseño como botones, bordes, marcos y fondos de pantalla.



A un año vista, *Mythica* ya empieza a dar que hablar.

A JEDI MUERTO, JEDI PUESTO

Al fin aparecen los primeros Jedi en Star Wars Galaxies



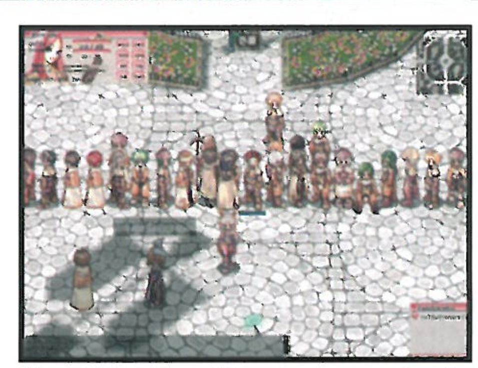
Coincidiendo con el lanzamiento europeo de *Star Wars Galaxies*, salta la noticia de que por fin pueden verse caballeros Jedi en los servidores del juego. Esta novedad ha despertado mucha más expectación que las nuevas monturas incorporadas al juego o las ciudades recién construidas por los jugadores.

Para llegar a ser todo un Jedi, hay que acumular una buena cantidad de holocrones y llegar a la perfección en una serie de profesiones concretas, distintas para cada jugador. Lo curioso del caso es que varios de estos primeros Jedi fueron eliminados durante las 24 horas siguientes a que se hiciesen públicos sus nombres, ya que se convirtieron en blanco principal de los cazadores de recompensas, a los que se ofreció de forma automática 150.000 créditos por acabar con alguno de ellos. Ya se sabe, nadie dijo que la vida de Jedi fuera fácil.

DE VISITA OBLIGADA

Última Alianza se hace hueco en la Red

Si lo que andas buscando es juegos on line gratuitos, Última Alianza (www.ultima-alianza.com) es tu página. Dispone de servidores propios y permite jugar a títulos populares en otros continentes y casi inéditos en el nuestro como *Helbreath*, *Ragnarok Online*, *Nova Oscura* o *La leyenda del Dragón Verde*. Actualmente, sus creadores están trabajando en el lanzamiento de una emisora de radio vía Internet y tienen previsto alojar servidores para *Neverwinter Nights*. Con una media de 19.000 visitas, Última Alianza se está consolidando como un punto de referencia para los aficionados al rol masivo.



Uno de los pocos sitios en que encontrarás españoles jugando a *Ragnarok*.

PARAISO RECREATIVO

Second Life cede su propiedad intelectual a los jugadores





Hasta ahora no habíamos oído hablar de *Second Life* (www.secondlife.com), un juego que apenas cuenta con 10.000 suscriptores. Si nos hemos fijado en él es porque, a diferencia de otros juegos de rol multijugador masivo, *Second Life* cederá los derechos intelectuales de todo lo que se cree en el juego a los jugadores.
Según el presidente de la compañía, Philip Rosedale, "no es más que un reconocimiento al hecho de que los jugadores son una parte esencial a la hora de construir un mundo persistente on line". Mientras otras compañías se han visto involucradas en procesos legales contra algunos de sus usuarios, la compañía creadora del juego, Linden Lab, sorprende otorgando libertad total. En *Second Life* no existen límites a la capacidad creativa de los jugadores, aunque éstos deben tener ciertas nociones de diseño informático.

REVOLUCIÓNATE

Novedades sustanciales sobre The Matrix Online

El lanzamiento de la película *Matrix Revolutions* ha propiciado la aparición de nuevas noticias sobre el mundo persistente basado en la trilogía. Aparecerá el año que viene, y en él serás uno de los habitantes de Zion conectados a Matrix. El sistema de habilidades funcionará como en las películas, es decir, tendrás acceso a programas de descarga que serán intercambiables, lo que te permitirá moldear tu personaje según las necesidades del momento. El juego estará orientado a fomentar los combates entre jugadores, tanto con armas como haciendo uso de las artes marciales. Con el tiempo, los jugadores tendrán que ganar reputación para formar sus propias tripulaciones y facciones políticas.



CLANES DE LA RED

CLAN ZELOT



Un grupo de jugadores dedicados en cuerpo y alma a *Age of Empires II: Age of Kings*. No pueden estar un día sin jugar a su juego favorito. Cuando no están enzarzados en un reto, se apuntan a algún torneo o se entrenan entre ellos. Como consecuencia de tanto juego, todos sus miembros tienen un nivel más que aceptable, así que tendrás que pasar una dura prueba de iniciación si quieres formar parte del clan.

www.iespana.es/clanzelot



NOSO.CLAN

Para pertenecer a este clan basta con ser gallego y apasionado de *Day of Defeat*. De momento, sólo ocho jugadores que cumplen ambas características se han apuntado, pero esperan seguir creciendo a medio plazo. En dos meses ya han participado en alguna que otra competición oficial. Así que ya sabes, si tienes la suerte de ser gallego y andas buscando clan, hazles una visita y recoge tu solicitud de ingreso.

www.nosoclan.es.vg

KLAN HELL



He aquí las Hordas Exterminadoras Listas para Luchar, también conocidas como Klan Hell. Un auténtico grupo de cachondos que nos han hecho disfrutar de lo lindo con las grabaciones de voz de sus partidas: se nota que son de los que juegan por puro placer. Eso sí, aunque el clan sea de nueva formación, en él juegan veteranos de muchos otros clanes en red. Sus primeras actuaciones en torneos demuestran que pueden dar mucha guerra.

www.klanhell.tk

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

Z·O·N·A UNDERGROUND

El tiempo pasa, **el conocimiento avanza y la imaginación sigue asistiendo** a los desarrolladores de software underground. **Gente inquieta y talentosa** que mes a mes llena la Red de juegos creados **con cuatro duros**. Si la fe mueve montañas, **la pasión propicia** obras como éstas.

Este mes hemos seleccionado cinco productos de interés. Los dos primeros (*Live for Speed* y *Starscape*), pertenecen a la estirpe de juegos shareware nacidos con la sana vocación de competir con el software comercial que acapara las estanterías de las tiendas especializadas. En cambio, los otros tres (*Rampage*, *Camper Strike* y *Nothin' But Net*), son gratuitos y comparten la característica de que han sido dearrollados con Flash.

La tecnología Flash de Macromedia no sólo ha servido para que las páginas web tengan interfaces más atractivas y mejores animaciones e ilustraciones. También ha permitido que muchos aficionados al desarrollo de juegos hayan sacado a flote sus proyectos de manera sencilla, intuitiva y (sobre todo) económica.

Por supuesto, la tecnología tiene sus limitaciones, pero eso no impide que algunos juegos creados con ella sean de una sorprendente calidad. Eso sí, los gráficos deben ser, por fuerza, simples, lo que ha hecho que muchos programadores se dediquen a rescatar ideas de la época dorada de los 8 y los 16 bits.

Los juegos basados en Flash suelen ser de acción directa y sin complicaciones. Sólo exigen un cierto dominio del teclado y el ratón y funcionan sin problemas en equipos de gama media y baja: un Pentium cualquiera y una conexión a Internet de 56 K es suficiente para ejecutar cualquiera de ellos. Es más, ni siquiera hace falta instalarlos en tu disco duro: puedes ejecutarlos desde la misma página en que se encuentren.

Si las tres propuestas desarrolladas con Flash que analizamos despiertan tu curiosidad, puedes encontrar más juegos así en la página española Gamelandia (www.gamelandia.com) o la norteamericana Flash Arcade (www.flasharcade.com). Hay miles de productos hechos con Flash esperándote ahí fuera.

LIVE FOR SPEED

DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Scawen Roberts y Eric Bailey
WEB:	http://lfs.racesimcentral.com
TAMAÑO:	41 MB

No es demasiado habitual que dos profesionales del desarrollo (Scawen Roberts y Eric Bailey, antiguos animadores de Lionhead) dediquen tiempo y esfuerzo a trabajar en juegos de distribución exclusiva on line. El caso es que decidieron invertir en este proyecto (desarrollado en colaboración con el programador Victor Van Vlaardinger) el dinero ganado trabajando en *Black & White*.

Este juego shareware es un ambicioso simulador de conducción en la línea de clásicos como *Need for Speed*. Pese a tratarse de un producto gratuito, la demo ofrece una experiencia al volante que tiene poco o nada que envidiar a la mayoría de los juegos de carreras comerciales. Tiene todo lo que puede pedírsele a un título así: física realista, pautas de conducción equilibradas, una mecánica cien por cien configurable, circuitos de tierra y asfalto y siete coches distintos.



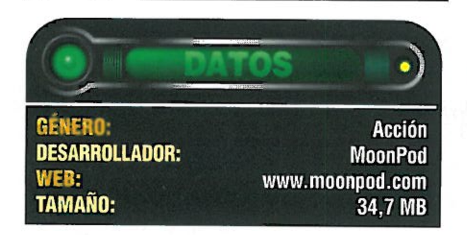




A pesar de que es posible competir contra pilotos controlados por el ordenador, *Live for Speed* da lo mejor de sí mismo en el espectacular modo on line, con capacidad para hasta 11 corredores que compiten por victorias y dinero (virtual, claro). Las cantidades acumuladas pueden servir para hacerse con coches más potentes y rápidos. La versión completa de este juego lleva más o menos un año en la Red, cuesta 12 libras (17 euros) e incluye cuatro circuitos, siete coches distintos así como la posibilidad de ser miembro de la comunidad on line. En fin, un producto ejemplar y de acabado muy profesional.

9

STARSCAPE

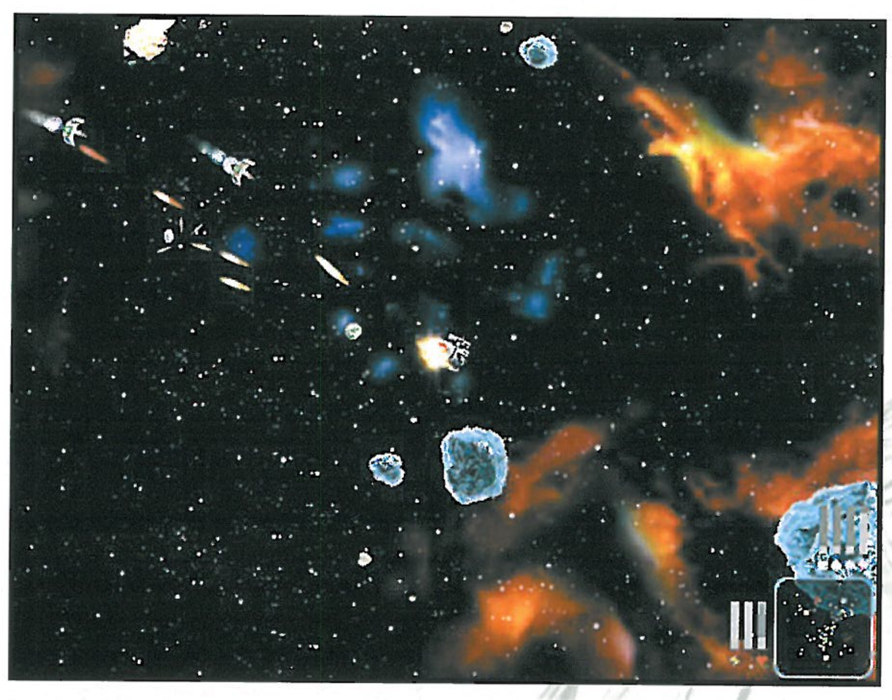


GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	MoonPod
WEB:	www.moonpod.com
TAMAÑO:	34,7 MB

El juego se desarrolla en una estación espacial llamada Aegis. Un misterioso accidente ha acabado con la mayor parte de la tripulación del complejo (bueno, con todos menos contigo) y dejado su sistema de defensa hecho un colador. Tu cometido consiste en reconstruir las defensas y enfrentarte a un enjambre de naves pilotadas por seres verdosos con membranas.

Vamos, que se trata de un desmadrado matamarcianos de los de toda la vida al que, eso sí, se han añadido elementos de rol, aventuras y estrategia. Hay montones de cosas que hacer y desafíos a la altura de tus dedos y tus neuronas. Empiezas extrayendo recursos de los asteroides para abastecer el horno nuclear de la Aegis. En menos que canta un tuno borracho estás investigando nuevas tecnologías, luchando contra fuerzas enemigas, creando una flota de naves espaciales de variopintas características o (no te lo pierdas) ¡sellando alianzas comerciales con los alienígenas! Tampoco creas que se trata de un producto redondo (el sistema de combate es para echarse a llorar) pero sí de un juego curioso, variado y con su punto de originalidad. La versión gratuita permite disfrutar del juego durante veinte minutos.





CAMPER STRIKE





GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Barrax
WEB:	www.arcadetown.com/camperstrike/
TAMAÑO:	Sin instalación

Un título ideal para aprendices de militares y aficionados de tiro al pato en general. La mecánica es sencilla: disparar sobre las dianas en movimiento que aparecen en distintos puntos del escenario. La puntuación final varía en función del lugar del impacto (cabeza o estomago) y el número de dianas abatidas. Para añadir algo de emoción al conjunto, debes recargar el arma cada cierto tiempo y completar cada nivel en un tiempo limitado.





NOTHIN' BUT NET



GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	Groove Games
WEB:	www.3dgroove.com
TAMAÑO:	Sin instalación

Una divertida variante del popular *NBA Jam*. Aquí el rival a batir no es un jugador de básquet, sino un cronómetro. El objetivo consiste en encestar la pelota en un tiempo limitado desde ocho posiciones distintas indicadas por el ordenador. Hay que hacerlo de forma consecutiva, ya que si fallas debes volver a la posición de tiro inicial. Con algo de habilidad y práctica, puedes acabar realizando todo tipo de lanzamientos y mates.





RAMPAGE



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Midway
WEB:	www.midway.com
TAMAÑO:	Sin instalación



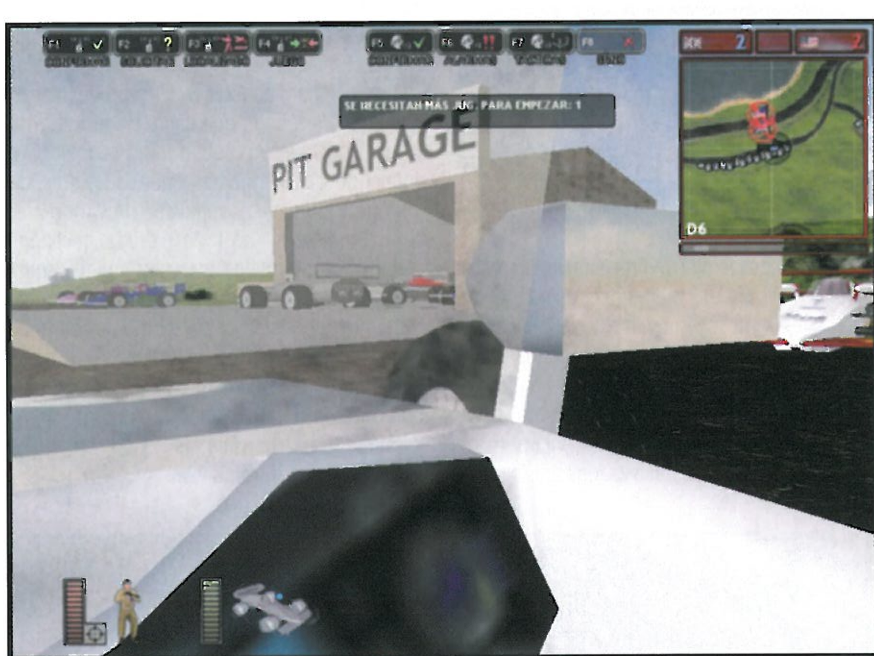
Un clásico de Midway de la época de los 8 bits que regresa con mejor aspecto que nunca. El objetivo del juego consiste en destruir a puñetazo limpio todos los rascacielos de la ciudad de Chicago. Para ello, cuentas con la colaboración de tres enormes monstruos: el gorila George, el lagarto Lizzie y el lobo Ralph. Para que la esperanza de vida de tus monstruos sea lo más alta posible, debes eliminar a los miembros del ejército que disparan desde todos los lados y saciar su apetito devorando a los atribulados ciudadanos.



MOD DEL MES

La flexibilidad de ***Battlefield 1942*** **sigue sorprendiéndonos** día a día. **No es la primera vez que vemos una conversión total** que transforma un juego de acción en uno de carreras, **pero nunca el resultado fue tan rico** en detalles como *Battlefield: Grand Prix.*

Por S. Sánchez



Una parada rápida para cambiar neumáticos.

Battlefield GRAND PRIX

Hoy en día, no hay mod con un mínimo de solvencia y pretensiones que no incluya su correspondiente archivo de autoinstalación. Éste es un buen ejemplo de esa tendencia: basta con tener en el disco duro tu copia de *Battlefield 1942*, iniciar la instalación e indicar dónde está situado el juego en cuanto se te pida. El único inconveniente que puedes encontrarte es que el acceso directo no se cree de forma automática en tu escritorio, algo que en ningún caso supondría un obstáculo para el pleno disfrute de este *Battlefield: Grand Prix*. También puedes acceder de forma rápida al mod si lo activas desde la ventana de juego personalizado del menú principal de *Battlefield*.

Una vez lo hayas hecho, verás que cambia la interfaz y que la música original es sustituida por una melodía que recuerda a la de *Vacaciones en el mar*. Ya sólo falta que alguien cree una partida en uno de los cuatro circuitos disponibles. Los jugadores que se unan a esta partida podrán optar entre diferentes clases de personaje, aunque ése es un detalle que no tiene demasiada relevancia por el momento. Te estarás preguntando qué clases puede haber en un mod de carreras. Bueno, pues puedes elegir entre varios roles: el de piloto, por supuesto, pero también el de mecánico, el de comisario de pista o, simplemente, el de espectador.

Desde el cielo

Aun así, elijas la categoría que elijas, puedes pilotar cualquiera de los vehículos presentes en el juego. Y no se limitan a los esperados bólidos estilo Fórmula 1. Si lo deseas, también puedes ponerte al volante del par de coches de la organización, bastante menos rápidos, o pilotar uno de los dos helicópteros de prensa o un avión que te permita ver la carrera desde el cielo. Este último no es otra cosa que un A6M pintado de negro que, como es lógico, no puede disparar en este juego.

Los cuatro circuitos disponibles están bastante bien resueltos, aunque el asfalto sea algo irregular, lo que da pie a espectaculares accidentes. Tampoco vas a echar de menos las marcas en el suelo en la recta de meta o unos boxes con espacio para coches de distintos equipos.


De acuerdo, no son muy bonitos. Pero volar, vuelan.


No vamos en sentido contrario, es sólo que está mal señalizado.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Carreras
WEB	www.planetbattlefield.com/bfgp/index.htm
JUGADORES	LAN 16 Internet 16

VEREDICTO

Uno de los pocos inconvenientes de este mod es su escasa popularidad, ya que es difícil encontrar partidas a las que unirse. Pero si tienes un grupo de amigos aficionados a *Battlefield 1942* y con ganas de ponerse al volante, seguro que pasáis un buen rato con su amplia oferta de vehículos y opciones.

7,5

Sus Recuerdos

Para siempre en DVD...









GRABADORA DE DVD/CD: DVR-A06

Compartir sus experiencias memorables en DVD es más fácil de lo que usted piensa.

Todo lo que necesita es un DVD grabable de alto nivel de compatibilidad y software fácil de usar.

El DVR-A06 es la solución completa.

Añadir datos y finalizarlos, tanto en DVD-R y +R es súper rápido, gracias a una serie de características avanzadas. De ésta manera tendrá más tiempo para volver a vivir las experiencias de su vida donde quiera, en un PC, en un portátil o en un reproductor de DVD.

El DVR-A06. Crear y compartir sus propios DVD's es así de fácil.



Grabar música





Guardar datos

Presentaciones en vídeo



Creación de DVDs



Distribución de videomensajes

http://www.pioneer-eur.com





LONGHORN AVANZA

Microsoft sigue adelante con su nuevo SO



Ya existe una versión beta (la 4051) del sistema operativo de Microsoft que integrará plenamente la tecnología de 64 bits. Una de las novedades más interesantes que aporta es la nueva tecnología de almacenaje WinFS, que mejorará la organización y el acceso de los archivos. De esta manera, los archivos que dejes en una carpeta general de almacenaje serán reubicados por el sistema operativo en la carpeta más adecuada a sus características. También se ha incluido un bloqueo de ventanas emergentes en Internet Explorer para evitar las molestias que éstas causan.

En Microsoft están dedicando una atención preferente a que se trate de un sistema flexible e integrado. Además, va a aumentar las posibilidades de conectividad de los equipos. De momento, el sistema operativo exige mucha memoria, aunque se está trabajando en su necesaria optimización.

RENDIMIENTO MODÉLICO

Ya es posible el overclocking en tiempo real

La utilidad nVidia System Utility va a suponer un paso adelante en el overclocking de las placas equipadas con los controladores nForce 2 y 3. Gracias a ella, será posible ajustar los voltajes y controlar la temperatura con unos sencillos paneles de control, sin necesidad de acceder a la BIOS o reiniciar el ordenador. Eso te permitirá decidir mientras juegas si quieres mejorar el rendimiento de la CPU a la hora de jugar o reducirlo para que la máquina funcione de forma más silenciosa. La utilidad es gratuita y puede descargarse desde la página web de nVidia (http://es.nvidia.com/object/sysutility_1.0_es.html), donde también encontrarás una lista de las placas base compatibles con ella. De este modo, el fabricante sigue ofreciendo soluciones para mejorar el rendimiento de equipos que incluyan uno o varios de sus componentes, como ya hizo en su momento con programas como el ForceWare Multimedia. Este software integra una sencilla interfaz desde la que es posible controlar todo tipo de funciones multimedia, incluida la posibilidad de grabar en el disco duro programas de televisión.

DE PLÁSTICO

Las tarjetas de memoria van a bajar de precio



Muy pronto van a empezarse a fabricar tarjetas de memoria que combinarán plástico y silicio, con lo que va a bajar el coste de producción y el precio final del producto. El híbrido ha sido desarrollado por un equipo de investigación de la universidad de Princeton en colaboración con Hewlett-Packard.

Una de las principales ventajas de esta tecnología es que permitirá grabar datos sin necesidad de elementos externos como un motor o un lector láser. Su bajo consumo la hace especialmente atractiva para dispositivos portátiles como reproductores de mp3 o cámaras digitales. Además, resulta ideal para almacenar vídeo gracias a su capacidad y velocidad. El siguiente paso consiste en optimizar el proceso de fabricación para ajustar un poco más los costes.

MÁS TRANSISTORES, MENOS ESPACIO

Intel reduce el tamaño de sus transistores



Gracias al empleo de materiales dieléctricos, Intel ha aumentado considerablemente el número de transistores que caben en un milímetro cuadrado. Los metales empleados permiten dejar el tamaño de cada uno de los transistores en 45 nm y potenciar a la vez su capacidad de respuesta gracias a mejoras en la regulación del flujo del semiconductor. El nuevo sistema reduce también el consumo eléctrico.

El fabricante tiene previsto introducir estos nuevos dieléctricos en las cadenas de montaje en 2007, lo que muy probablemente suponga el principio del fin para el silicio, material dominante hasta la fecha. Aun así, siempre tendremos que agradecer al silicio que hiciese posible la colocación de 330 millones de transistores en menos del espacio que ocupa una moneda de dos céntimos de euro.

CINCO EN UNO

Altavoces envolventes con menos satélite

El Niro 1.1 Pro DVD es un sistema de altavoces 5.1 que sólo utiliza un subwoofer y un satélite frontal que incluye cinco altavoces, uno para cada canal. La clave de este equipo está en el decodificador que utiliza el reproductor de DVD que lo acompaña. Para generar el efecto envolvente, un procesador manipula la señal de cada uno de los altavoces modificándola con unos algoritmos que simulan la forma con la que el cerebro procesa el sonido para determinar la dirección de la que procede. De este modo, el dispositivo consigue crear sonido envolvente sin necesidad de llenar la habitación de cables y altavoces. Por el momento, este original sistema sólo se puede obtener vía Internet. Y al nada módico precio de 799 dólares.



BAZAR DIGITAL



LOGITECH CLICK SMART 820

Logitech acaba de sacar al mercado esta cámara de 2.1 megapíxels que puede almacenar vídeo y funcionar además como webcam. La cámara dispone de una memoria interna de 8 MB y es compatible con tarjetas externas. Utiliza una conexión USB.

Precio: 199,99 €

STEINBERG CLEAN PLUS V.5

Si te planteas digitalizar tus vinilos o cintas de casete, ésta es una buena solución. Se trata de un paquete integrado que permite grabar y editar audio procedente de cualquier fuente analógica, ya que incorpora un pre-amplificador USB. Una perfecta solución para la digitalización acústica.

Precio: 99,99 €

JUKEBOX ZEN XTRA

Y ahora que tienes la música digitalizada, ¿qué tal una buena forma de oírla? Este artilugio de Creative dispone de 60 GB de espacio y tiene una autonomía de 14 horas. Utiliza la interfaz USB 2.0 para transferir canciones de tu PC al reproductor. La pantalla LCD permite una navegación cómoda y un fácil manejo.

Precio: 469,99 €



IOMEGA SUPER DVD 4x

Una buena solución si buscas una grabadora de DVD multiformato y externa. Graba DVD a velocidad 4x y 2,4x en los medios regrabables. Tiene un diseño elegante y viene acompañado por software como el Hot Burn Pro, Iomega Automatic Backup o el Sonic Cineplayer. Utiliza interfaz USB 2.0.

Precio: 349 €



SAITEK ST90

Los joysticks con grandes bases son un tipo de periférico que no gusta a todo el mundo. El de Saitek tiene la virtud de ser bastante menos aparatoso de lo habitual gracias a su peana abatible. Además, dispone de tres patas que pueden plegarse para que ocupe menos espacio. Un encaje giratorio se encarga de fijarlas cuando están extendidas y las almohadillas antideslizantes de sus patas sirven para estabilizar el conjunto. Además, la base permite apoyar la mano, de manera que el peso de ésta ayude a asegurar la fijación. El recorrido de la palanca es muy amplio, lo que da al joystick una precisión extraordinaria.

Eso sí, la peana abatible también tiene sus inconvenientes. Su inclusión hace que el periférico sólo disponga de dos botones y un disparador y no tenga eje de timón. Para compensar, incorpora un acelerador digital con dos botones (uno para aumentar la aceleración y otro para reducirla) en su parte superior. Cuatro indicadores luminosos se encargan de hacer visible el nivel de aceleración en cada momento.

Las características de este periférico y la falta de botones adicionales hacen que no sea muy adecuado para los simuladores de vuelo, ya que necesitarás el teclado para controlar algunas de las funciones. La ausencia de un eje Z, por ejemplo, te obliga a controlar el timón con el teclado. Tal y como está diseñado, el joystick parece pensado para juegos de acción estilo arcade, de naves o de carreras, ya que estos géneros (salvo alguna excepción) suelen exigir pocos botones. Otros puntos a su favor son el elegante y ergonómico diseño, adaptado tanto a diestros como a zurdos, y el precio.

FABRICANTE: Saitek
DISTRIBUIDOR: Corporate PC
CARACTERÍSTICAS: USB, dos ejes, dos botones de acción rápida, disparador y acelerador digital.
PRECIO: 21,95 €

7

LOGITECH DUAL ACTION GAMEPAD

La incorporación de diminutas palancas analógicas ha hecho que los gamepads para PC de nueva generación cada vez se parezcan más a los de las consolas. Este periférico de Logitech es bastante completo, pero presenta ligeros problemas de diseño que limitan su utilidad. La inclusión de dos botones en la parte central del mando parece discutible, ya que no es fácil acceder a ellos. Pueden configurarse, pero su incómoda disposición hará que muchos jugadores opten por ignorarlos o les asignen funciones secundarias para no tener que recurrir a ellos en las fases más trepidantes del juego. Además, el mando incorpora otros cuatro botones de acción y cuatro disparadores y es posible alternar el minijoystick analógico con el control de dirección digital.

En líneas generales, se trata de un mando preciso y con amplias opciones de configuración. Incorpora el software Logitech Profiler que permite crear, gestionar y cargar perfiles para los juegos, lo que aporta una gran riqueza de opciones. Incluso puedes configurarlo para que arranque desde el icono de la barra de inicio los juegos de los que hayas creado perfil.



Si dejamos de lado el problema de los botones centrales, el periférico resulta cómodo y de fácil manejo, sobre todo porque el resto de botones están al alcance de los dedos, lo que permite un uso prolongado sin cansarse.

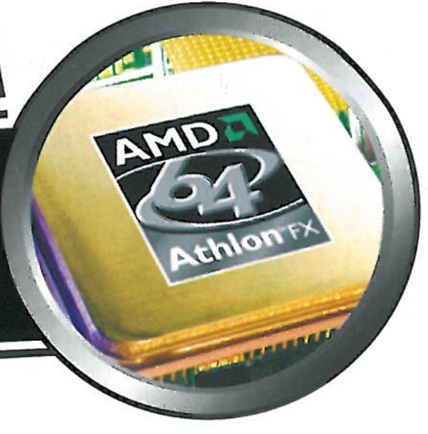
En definitiva, un buen mando que hubiese resultado óptimo si los dos botones centrales estuviesen en la parte lateral. Los fabricantes han optado por una solución que es muy habitual en los gamepad de las consolas (donde esos botones sólo tienen asignadas las funciones de selección e inicio) pero que no parece la más adecuada ni la más cómoda en un periférico para PC. Tal y como está, se trata de un gamepad rico en opciones pero que incluye dos botones casi inútiles.

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: USB, dos minijoysticks analógicos, mando digital, diez botones.
PRECIO: 29,99 €

6,5

SOLUCIONES A LA CARTA

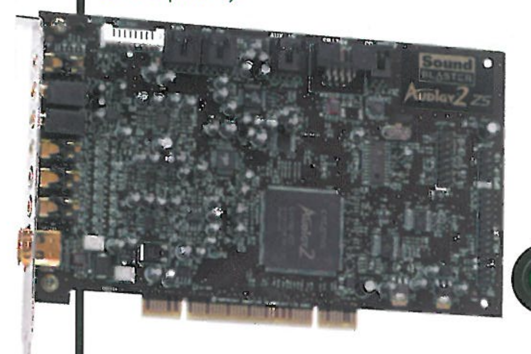
Nuevos inquilinos en nuestra galería de dudas metafísicas y desastres cotidianos. Este mes, **intentamos echarle un cable a un jugón** cuyo ordenador no deja de pararse **y tranquilizamos a un alarmista** que pensaba que los procesadores de 64 bits iban a ser el apocalipsis.



Lo que suena

Soy un forofo del sonido y hasta ahora me ha parecido bien escuchar los juegos con un sistema 5.1. Quiero ir a más, y por eso me gustaría saber las diferencias entre los sistemas 6.1 y 7.1. ¿Cuál me recomendáis? ¿Qué dispositivos necesito además de los altavoces?
José Huerta (e-mail)

La única diferencia entre los dos sistemas es que el 6.1 dispone de un solo satélite trasero que reproduce el sonido de los dos altavoces laterales. En cambio, el 7.1 asigna dos satélites traseros a dos nuevos canales. En consecuencia, el 7.1 ofrece un sonido más nítido y envolvente. Varios fabricantes ofrecen tarjetas de audio para estos sistemas. Nuestra preferida es la Audigy 2 ZS, de Creative Labs, que se vende a 149 €, aunque tampoco están mal la Aureon 7.1 Space de Terratec (95 €) o la Game Theater XP 7.1 (107 €).



¿32 o 64?

Hace unos meses, mis padres me permitieron elegir un buen ordenador, tras seis años con el mismo. El que he adquirido es un PIV a 2,8 GHz. Aunque no me las dé de especialista, pero sí de listo, sabía que a finales de este año aparecería una nueva generación de procesadores Intel, los Prescott. Ya sabía que trabajarían a otra potencia y que las placas base tenían que ser renovadas para adaptarse, que llegarían a los 5 GHz y después aparecerían los Tejas hasta llegar a los 6 GHz. Como he podido comprobar en vuestro número de septiembre, AMD va a sacar procesadores de 64 bits. ¿Qué me quieren decir con eso? Seguí leyendo y descubrí que Bill Gates trabaja en un nuevo SO para este procesador y que se están preparando juegos que se basarán en esta tecnología. ¿Quiere decir esto que habrá un antes y un después? ¿Los próximos juegos ya no funcionarán en mi ordenador y por tanto en ninguno que no sea de 64 bits? Si esta hipótesis es confirmada, se aproxima el apocalipsis para millones de jugadores.
Roberto Castiblanques. Manises (Valencia)

Hombre, tampoco es para tanto. Es cierto que Bill Gates anda tras un sistema operativo a 64 bits, pero los nuevos procesadores que se están fabricando son compatibles con software a 32 bits y van a seguir siéndolo a medio plazo. Los fabricantes de hardware y software pretenden que la transición se produzca de forma gradual y poco traumática. Intel, por ejemplo, aún no se ha planteado lanzar procesadores a 64 bits, sino que ha optado por potenciar los de 32.

Por ocho

Tengo un AMD K7 a 950 MHz con placa base Elitegroup K7VTA2, una ATI Rage 128 Pro a 32 MB SD-RAM y 512 MB DDR-RAM. El caso es que compré una Gigacube ATI Radeon 9600 a 128 MB DDR y me dicen que va a rendir menos de lo que podría por culpa de que mi microprocesador está "anticuado". Querría saber si la diferencia de rendimiento va ser grande y si las tarjetas hechas para AGP 8x funcionan también con AGP 4x.
Otra cosa, ¿cuándo saldrán las nuevas tarjetas de ATI y nVidia al mercado?
Pablo García Álvarez (e-mail)

Las tarjetas suelen ser compatibles con más de un puerto, pero lee las especificaciones antes de comprarla para evitar sorpresas. La única diferencia está en sus conectores: las AGP 8x utilizan los mismos que las 4x y las 2x más unos cuantos adicionales, pero respetando la arquitectura. Aun así, no disponer de bus AGP 8x hará que no puedas disfrutar de todo el potencial de tu tarjeta gráfica, ya que no podrás equiparar su velocidad con la del resto de componentes del PC, principalmente con la memoria. En cuanto a nuevas tarjetas, ATI ya ha presentado su gama XT y nVidia está trabajando con el nuevo bus PCI Express, que permite alcanzar velocidades de vértigo y servirá de base a tarjetas futuras.

Calentito

Hace poco instalé la utilidad Rage 3D para modificar la velocidad de procesador y memoria de mi tarjeta Radeon. El problema es que cuando empiezo a jugar o el ordenador lleva encendido demasiado rato, se apaga. ¿A qué es debido?
Antonio Ortiz (e-mail)

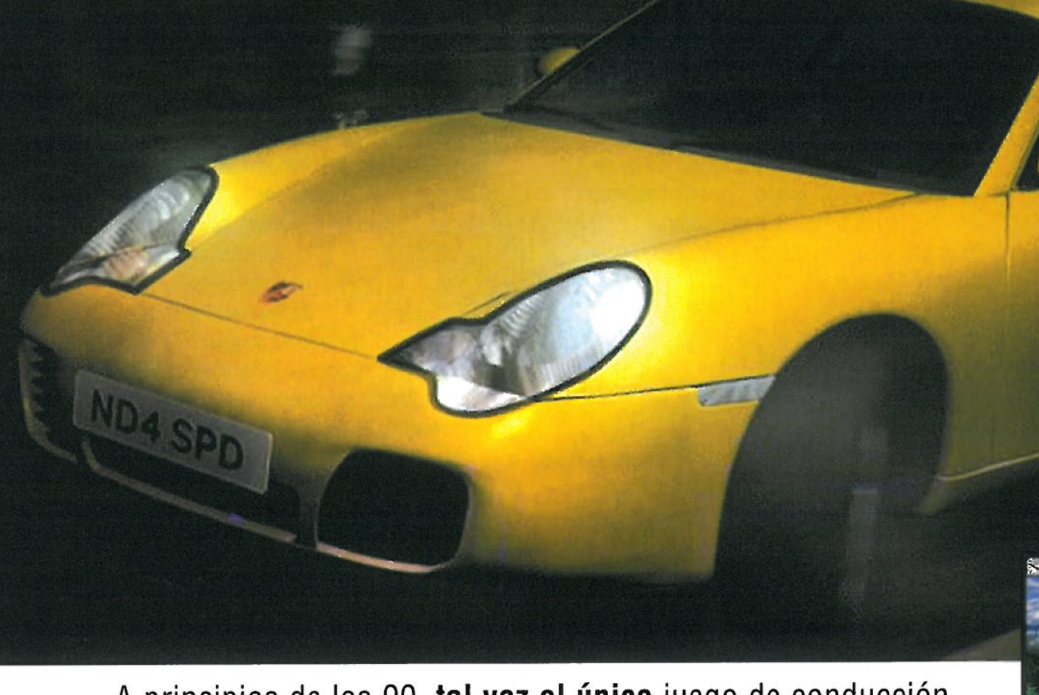
Tal vez se deba a un sobrecalentamiento de la caja. Al aumentar la velocidad de la memoria y el procesador gráfico, la temperatura se eleva. Si la refrigeración no es la adecuada, la temperatura sube en exceso, lo que motiva que la BIOS pare la máquina. Para averiguar si éste es el problema, prueba a quitarle la tapa al ordenador para que tenga refrigeración natural. Si no se para, es que el problema es de temperatura y debes comprar un ventilador extra.



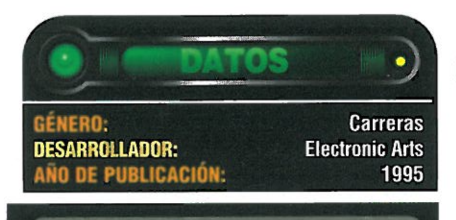




NEED FOR SPEED



A principios de los 90, **tal vez el único** juego de conducción **realista** bajo la capa de ozono **era *Grand Prix*. La llegada de *Need for Speed* demostraba que las carreras** fuera de circuito no tenían por qué ceñirse a la modesta ortodoxia arcade: **podían ofrecer más**, mucho más.



GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN:	1995

QUÉ APORTÓ

Realismo y jugabilidad inéditos, carreras urbanas ilegales y licencias de lujo.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Porque apostó por las carreras fuera de circuito, por entonces populares pero casi inéditas en los juegos.

CUÁL ES SU HERENCIA

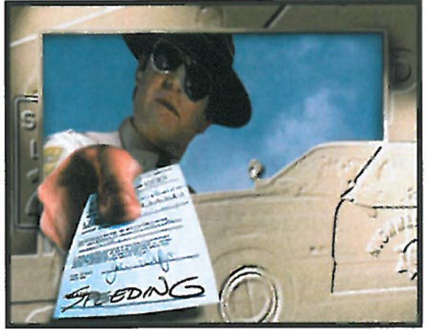
Las sagas *Need for Speed*, *Midnight Club Racing*, *Midtown Madness* y *Ford Racing*.

N*eed for Speed* fue una revolución en su día, un auténtico derroche de medios a nivel tecnológico que, además, consiguió reunir las licencias de los mejores coches del momento. Aún recuerdo la expectación con que lo recibimos en mi escuela. Un compañero llegó a decirme que era tan real que parecía que estuvieras conduciendo por una carretera de verdad, algo tal vez exagerado (después de todo, le faltaban un par de palmos para alcanzar el fotorrealismo), pero que en su momento nos pareció indiscutible.

Desde entonces, la popular saga de carreras se las ha venido arreglando para dar a los jugadores justo lo que pedían en cada momento. El último apuesta por el mundo de



Los mejores coches para el mejor juego de carreras del momento.



Si quieres correr hazlo como el Diablo para que no te pille ni la poli.



Esto que ves era todo un lujo gráfico cuando apareció.



***NFS* te permitía a la vez de conducir hacer algo de turismo.**

los automóviles tunados de la misma manera que el primero se basaba en las carreras ilegales estilo *Cannonball,* que por entonces eran un fenómeno social.

Velocidad desbordada

El planteamiento del juego no era del todo inédito, ya que *Outrun* o la saga *Test Drive* ya apostaban por las carreras fuera de circuito. Sin embargo, *Need for Speed* era el primero en incorporar ese inconfundible aire de riesgo y aventura, de fiesta ilegal al volante y con la policía al acecho. La fórmula se iría perfeccionando con el tiempo: en *NFS: Hot Pursuit 2*, ya podías asumir el control de las fuerzas del orden.

De hecho, la primera versión incluía más circuitos cerrados que fases de conducción en carretera, pero fueron estos últimos los que cautivaron a los jugadores y determinaron el éxito del producto. Aunque claro, algo tuvo que ver también la espectacular lista de modelos que podías pilotar: Lamborghini Diablo, Ferrari 512TR, Toyota Supra Turbo, Chevrolet Corvette ZR-1, Mazda RX-7, Porsche 911 Turbo, Honda Acura NSX y Dodge Viper RT/10.

En cuanto a conducción, el juego era de un realismo extraordinario para los estándares de entonces. Además, se reprodujo el salpicadero de cada uno de los modelos con todo lujo de detalles y se incorporaron efectos de sonido digitales que recordaban vagamente la forma en que suenan los motores de verdad.

Era la época en que la máxima resolución era de 640 x 480, cuando aún se podía elegir entre ver el juego en VGA o SVGA, en función de si tenías un 486 o un recién estrenado Pentium 90. Lo mejor de todo es que el juego lograba adaptarse perfectamente a ambos sistemas. Bastaba tan sólo con efectuar unos pocos ajustes en el menú de opciones gráficas.

Los vehículos eran inmunes a los golpes, un detalle impuesto por las compañías automovilísticas

En cuanto a los distintos modos de juego, incluía desde las típicas carreras contra el reloj a otras contra un solo oponente para comparar los modelos, contra varios adversarios o en diversos campeonatos. Hasta se podían jugar partidas multijugador entre dos jugadores por conexión directa o módem. Todas estas carreras podían seguirse desde multitud de ángulos distintos, incluso asistir a repeticiones.

Ya por entonces, los vehículos eran inmunes a golpes y rasguños, un detalle impuesto por las compañías automovilísticas que otorgaban las licencias y que (pese a resultar comprensible) resta verosimilitud al juego. Además, si ya es un reclamo conducir un modelo de lujo, ¿qué decir de la posibilidad de deformarlo a conciencia?

FAMILIA NUMEROSA

El primer *Need for Speed* fue el pistoletazo de salida para una serie de títulos que reunían coches de ensueño. Esta es la lista de juegos que ya forman parte de la historia de los videojuegos.

NEED FOR SPEED 2 (1997)



Sentadas las bases, la segunda entrega fue la auténtica revolución gráfica aprovechando los primeros efectos de Direct3D y 3Dfx.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT (1998)

La policía se ponía dura en este juego y hacían uso de la radio para llamar a refuerzos que cortaran la autopista.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE (1999)



También conocido como *Need for Speed: High Stakes*. A destacar que por primera vez los cristales eran transparentes vistos desde fuera.

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED (2000)

La saga dio un paso importante a favor de la simulación renovando el motor del juego. La variedad de coches se quedó en la familia Porsche.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 (2003)



Recuperando el espíritu inicial de la saga pero con una importante novedad: podías ponerte en la piel del policía.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND (2003)

La apuesta de este año que refleja la fiebre actual por el mundo del tuning, o lo que es lo mismo, los coches modificados.



ya empezaba uno a descubrir que ni en los podía apurar en las curvas.



El tráfico era un auténtico peligro fuera de los circuitos. Los accidentes estaban a la orden del día.

El golazo por la escuadra **de Konami**, la combativa evolución de *Halo*, el juego que recoge la herencia de *No One Lives Forever* **o el mejor hockey** sobre hielo **se reparten** el espacio de **nuestro CD1**. **Corre** a sumergirte en **esta maratón** de pequeñas delicias gratuitas.

PRO EVOLUTION SOCCER 3

INSTALACIÓN: D:\Demos\PES3.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Konami
EDITOR: Konami
REQUISITOS: PIII 800, 128 MB de RAM, 264 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



¿Quieres probar el que para muchos es el rey del fútbol consolero? Esta demo te brinda unos minutos de juego con las selecciones de Inglaterra, Alemania, Italia o España. Puede jugarse con pad o teclado, pero si optas por la segunda opción será mejor que configures antes las teclas, ya que la configuración por defecto es algo confusa. Si no te convence del todo el menú de personalización que hay dentro del juego, puedes acceder a uno mucho más comprensible, el archivo Setting que encontrarás en la carpeta en que se haya instalado la demo. Una vez abras ese archivo, tendrás acceso a una pantalla de configuración gráfica y de controles.

CONTROLES

Dirección: Flechas de dirección
Pase largo: D • Pase corto: X • Pase en profundidad: W • Chutar: A • Cambiar de jugador: Q



SUMARIO

DEMOS

- PRO EVOLUTION SOCCER 3
- HALO: COMBAT EVOLVED
- CONTRACT J.A.C.K.
- FORD RACING 2
- NHL 2004
- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

PARCHES

- AGE OF MYTHOLOGY 1.08
- AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS 1.01
- DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION 1.10

EXTRAS

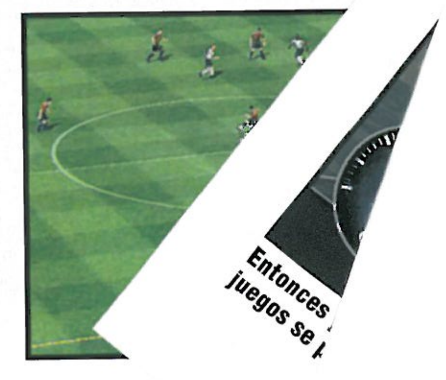
- FONDOS PRO EVOLUTION SOCCER 3
- FONDOS URU: AGES BEYOND MYST
- MANUAL DELTA FORCE: LAND WARRIOR

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9.0

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada un de ellas.



Entonces
juegos se

HALO: COMBAT EVOLVED

INSTALACIÓN: D:\Demos\Halo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Bungie/Gearbox
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PIII 733, 128 MB de RAM, 256 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.



Otro que se merece una calurosa bienvenida tras su paso por la gran X de Microsoft. Gracias a este juego, los arcade de acción para consolas dejaron de ser un género bajo sospecha. Puede que al empezar se te haga un poco raro el sistema de mirilla que adopta el juego. Y no será lo único a lo que deberás acostumbrarte: conducir un vehículo que derrapa por los cuatro costados también es todo un reto.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Derecha**: D • **Izquierda**: A • **Agacharse**: Ctrl. izq. • **Saltar**: Espacio • **Disparar**: Botón izq. ratón • **Cambio arma**: Tabulador

CONTRACT J.A.C.K.

INSTALACIÓN: D:\Demos\contractjack.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Monolith
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 733, 128 MB de RAM, 207 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



Contract J.A.C.K. se basa en *No One Lives Forever 2*, pero no es una secuela ni expansión de éste. Ambos juegos comparten motor y tienen puntos de contacto a nivel narrativo, pero sus protagonistas son distintos. Además, la jugabilidad en *Contract J.A.C.K* está mucho más orientada a la acción pura y dura. Así que olvídate del sigilo y de los artilugios de espía y disfruta siendo acosado por enemigos que salen de todas partes.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Derecha**: D • **Izquierda**: A • **Agacharse**: C • **Saltar**: Espacio • **Disparar**: Botón izq. ratón • **Recargar**: R

FORD RACING 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Ford Racing 2\Setup.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Razorworks
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 500 128 MB de RAM, 38 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1b.



Poco tiene que ver este nuevo *Ford Racing* con la anterior entrega. Si ésta era buena, la que nos ocupa lo es aún más. En ella podrás conducir coches al alcance de muy pocos mortales, aunque la demo consta de sólo dos carreras rápidas en las que puedes elegir entre los prototipos de Ford o un todoterreno. El nivel de dificultad está muy bien calibrado: si crees que eres el rey porque ganas en el nivel fácil, atrévete con los otros dos.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba • **Frenar**: Flecha abajo • **Derecha**: Flecha derecha • **Izquierda**: Flecha izq. • **Freno de mano**: Espacio • **Cambio de vistas**: Enter

NHL 2004

INSTALACIÓN: D:\Demos\NHL2004exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 700, 128 MB de RAM, 107 MB de espacio libre, DirectX 9, tarjeta 3D de 32 MB.



Ni siquiera hace falta saber de hockey sobre hielo para empezar a jugar con los Ducks y disfrutar de este deporte plenamente. Como es habitual en las demos de los juegos de EA Sports, ésta permite jugar un partido con el tiempo acelerado, lo justo para hacerse una idea del potencial de *NHL 2004*. Nuestro especialista en deportes jura a los cuatro vientos que se trata de un juegazo y nosotros no le llevaremos la contraria.

CONTROLES

Arriba: Flecha arriba • **Abajo**: Flecha abajo • **Derecha**: Flecha derecha • **Izquierda**: Flecha izq. • **Pasar**: C • **Cargar**: A • **Acelerar**: Ctrl. • **Lucha**: F

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

INSTALACIÓN: D:\Demos\tmnt\Tmntdemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Konami
EDITOR: Konami
REQUISITOS: PIII 800, 128 MB de RAM, 95 MB de espacio libre, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0a.



Pocos juegos de recreativa para cuatro jugadores han dado tanto de sí como el de las tortugas ninja. Konami ha hecho una adaptación renovada para compatibles que refina la jugabilidad, amplía el número de enemigos y echa mano del *cel-shading* para reforzar la estética de dibujos animados. En la demo podrás disfrutar los primeros momentos del juego con Leonardo, la tortuguita de las dos espadas. Muy recomendable para nostálgicos.

CONTROLES

Arriba: Flecha arriba • **Abajo**: Flecha abajo • **Derecha**: Flecha derecha • **Izquierda**: Flecha izq. • **Saltar**: Espacio • **Ataque**: F • **Ataque poderoso**: D



EXTRAS

Este mes, coincidiendo con la salida de *Pro Evolution Soccer 3* y la última entrega de la saga *Myst*, te ofrecemos la posibilidad de decorar tu escritorio con imágenes de ambos juegos. Las encontrarás en el apartado de extras de nuestro primer CD. Junto a ellos, encontrarás el manual en castellano del juego de regalo de este mes, *Delta Force: Land Warrior*.





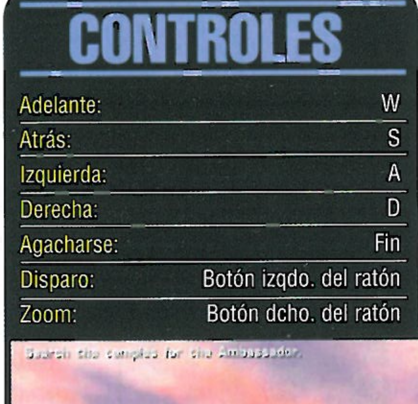
Un juego de acción de élite **en que se viaja** por tierra, mar y aire. **Las misiones arrancan de** la **forma** más **variada** posible, ya sea en lanchas Zodiac, helicópteros Black Hawk o paracaídas. Eso sí, **lo importante** no **es** cómo llegas, sino **lo que haces después**.

Instalación

INSTALACIÓN: D:\DFLSETUP\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Novalogic
REQUISITOS: PII 233 MHz, 64 MB de RAM, tarjeta gráfica aceleradora de 8 MB, 509 MB libres en el disco duro.

DELTA FORCE
Land Warrior

La saga *Delta Force* tuvo un cierto éxito en su día por dos sólidos motivos: primero, porque tenía un alto nivel visual pese a no exigir una tarjeta de aceleración gráfica. Segundo, porque resultaba accesible pese a su (aparente) alto grado de realismo.



CONTROLES	
Adelante:	W
Atrás:	S
Izquierda:	A
Derecha:	D
Agacharse:	Fin
Disparo:	Botón izqdo. del ratón
Zoom:	Botón dcho. del ratón

Con la tercera entrega, *Land Warrior*, la saga ya se rindió a la dictadura de las tarjetas gráficas. Nuevo entorno visual, nuevo motor y, en líneas generales, idéntica jugabilidad, basada sobre todo en el combate a larga distancia con armas de precisión.

En *Land Warrior*, puedes jugar la campaña, que consta de 20 misiones, optar por misiones individuales o enfrascarte en una partida multijugador. En cualquier caso, tendrás que elegir a uno de los cinco soldados disponibles. Cada uno está especializado en algo (unos se mueven más rápido, otros aguantan más bajo el agua...), pero las diferencias no son sustanciales, así que te recomendamos que sigas tu instinto y elijas el que más te guste. Pronto comprobarás que su especialización no afecta al tipo de armamento del que puede disponer,



En Novalogic saben cuáles son las armas que nos gustan. Y la PSG-1 es una de ellas.



Para que luego digan que los juegos no son educativos.

lo que es una suerte, ya que son las armas las que marcan diferencias en este juego.

Interfaz y radar

La primera misión de entrenamiento es sencilla y puede resultar muy útil para familiarizarse con los controles básicos. En cualquier caso, échale un vistazo al manual en castellano que te ofrecemos en el apartado de extras del CD1, ya que en él aparece la lista completa de controles. Seguro que agradecerás saber, por ejemplo, dónde está el botón que sirve para activar y desactivar la espectacular y eficaz visión nocturna.

Otro de los puntos de interés del manual es aquel en que se explica con detalle el funcionamiento de la interfaz o pantalla de juego (tal y como se denomina en el juego).



Ponte cómodo y dedícate a eliminar enemigos desde la distancia.


Cuando acabas la misión, tienes que dirigirte a la zona de extracción.


El OICW será el arma que más uses a lo largo de las 20 misiones.

ALCANZA LA PERFECCIÓN

En *Delta Force: Land Warrior* también se puede ir por el llamado camino del medio, el de los trucos. Para ello, tienes que pulsar la tecla Ñ y se abrirá el cuadro de diálogo. Luego escribe dentro los siguientes códigos, pulsando Enter cada vez que introduzcas uno nuevo. Es importante respetar las minúsculas y mayúsculas tal y como aparecen.

NextWaypoint	drury
Activar el siguiente punto de ruta	Modo invisible
domi	kariya
Activar los ataques de artillería	Munición ilimitada
roy	Restart mission
Modo invencible	Reiniciar misión

Allí se te explica que lo que ves en la esquina superior izquierda de la pantalla es el indicador del viento, que resulta más bien irrelevante. También a la izquierda pero en la esquina inferior está el radar o mapa del GPS. Esto ya son palabras mayores, porque en él ves indicada la posición de todos los que te rodean. Además, aparecen en distintos colores y tonalidades en función de si son amigos o enemigos y si están vivos o muertos.

Junto al radar, hay una serie de iconos que ofrecen información visual básica, como (por ejemplo) cuál es la postura de tu soldado. Recuerda que, como es lógico, hay menos posibilidades de que una bala te alcance si estás agachado. También se te informa del tipo de arma que maneja cada soldado y de la munición restante, algo que debes tener muy en cuenta en todo momento, ya que más vale prevenir que encontrarte en plena refriega sin una mísera bala en la recámara.

El OICW es eficaz tanto a distancia como en el combate a cara de perro

Land Warriror te pone en la piel de un miembro de un grupo de la unidad Delta, especializada en lucha antiterrorista. Como tal, tendrás el privilegio de viajar gratis por todo el mundo, incluidos destinos como Egipto, las ruinas mayas de Méjico o Alemania. La mayor parte del juego la pasarás al aire libre, aunque también habrá momentos en que te verás obligado a entrar en edificios o incluso moverte bajo el agua.

De cerca y de lejos

Una de las características más llamativas de este juego son los niveles de zoom disponibles. Gracias a ellos, puedes liquidar a la mayoría de tus enemigos desde una distancia más que segura, con lo que se cumpliría la premisa de que la misión perfecta es aquella en que parece que ni siquiera has estado ahí. Si haces buen uso de las mirillas telescópicas, gran parte del juego será una especie de festival de tiro al pato de gran precisión.

Puede que lo anterior te haya llevado a pensar que un rifle de francotirador debe ser imprescindible para ir superando misiones. Pues no es así, o al menos no del todo: si quieres un consejo, hazte mejor con un OICW, un tipo de rifle eficaz a distancia, útil también en el combate a cara de perro y con función de lanzagranadas. Vamos, que cuando lo pruebes no querrás separarte de él. Para acabar, un par de recomendaciones más: familiarízate con la pantalla táctica (C) y cambia el modo de disparo de ráfaga a semiautomático, con lo que ahorrarás munición.

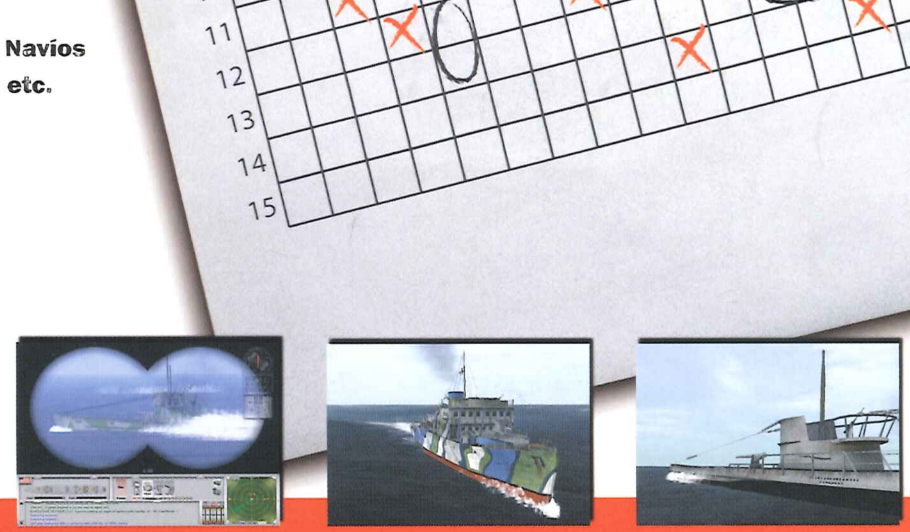
Ah, y si buscas un poco de variedad, en el CD encontrarás también dos demos de Novalogic. Una de ellas es de *F-22 Lightning 3*, juego que regalamos en el número 19 de *Game Live*, y la otra es de un divertido juego de naves llamado *Tachyon: The Fringe*.


Mejor no derribarlo. Es un helicóptero aliado.

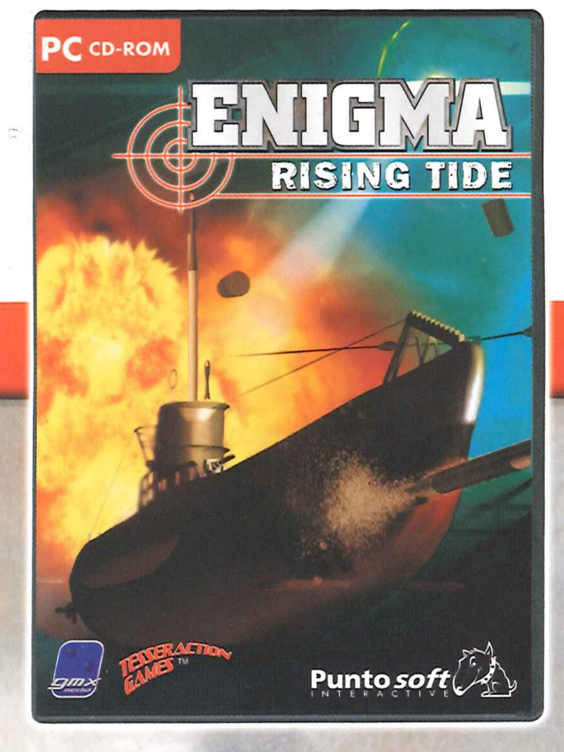

NÚMEROS ATRASADOS
Nº1
Nº2
Nº3
Nº4
AGOTADO
Nº5
Nº6
Nº7
Nº8
Nº9
ESP. nº1
Nº10
Nº11
Nº12
Nº13
Nº14
Nº15
Nº16
Nº17
Nº18
Nº19
Nº20
ESP. nº2
Nº21
Nº22
Nº23
Nº24
ESP. nº3
Nº25
Nº26
Nº27
Nº28
Nº29
Nº30
Nº31
ESP. nº4
Nº32
Nº33
Nº34
¿Acabas de descubrir Game Live y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.
SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:
☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30 ☐ nº31 ☐ ESPECIAL nº4 ☐ nº32 ☐ nº33
☐ nº34
+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)
FORMA DE PAGO
Oferta válida únicamente en España
☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA
☐ TARJETA VISA Nº
(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta
☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.
GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)
Nombre y Apellidos...Tel.................
Dirección..
Población....................C.P..................Provincia.......................
Firma del titular de la tarjeta VISA
Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34
IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.
Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es
Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

¡ El primer juego con comando de voz !

¿ QUIERES MÁS ACCIÓN ?



- 60 misiones.
- Únete a una de las tres facciones: los Estados Unidos, la Alemania imperial o la Liga de las Naciones Libres.
- Acción cinematográfica en tiempo real.
- Comanda y controla a través de la voz tu navío con un micrófono.
- Meteorología y entorno con evolución en tiempo real.
- Los efectos del océano y la física de los vehículos responden a las condiciones meteorológicas.
- Misiones dinámicas basadas en las prioridades estratégicas.
- Pilota Submarinos, Corvetas, Destructores, Navíos Mercantes Armados, Acorazados, Cruceros, etc.





* 60 misiones para controlar los océanos del mundo *

ENIGMA

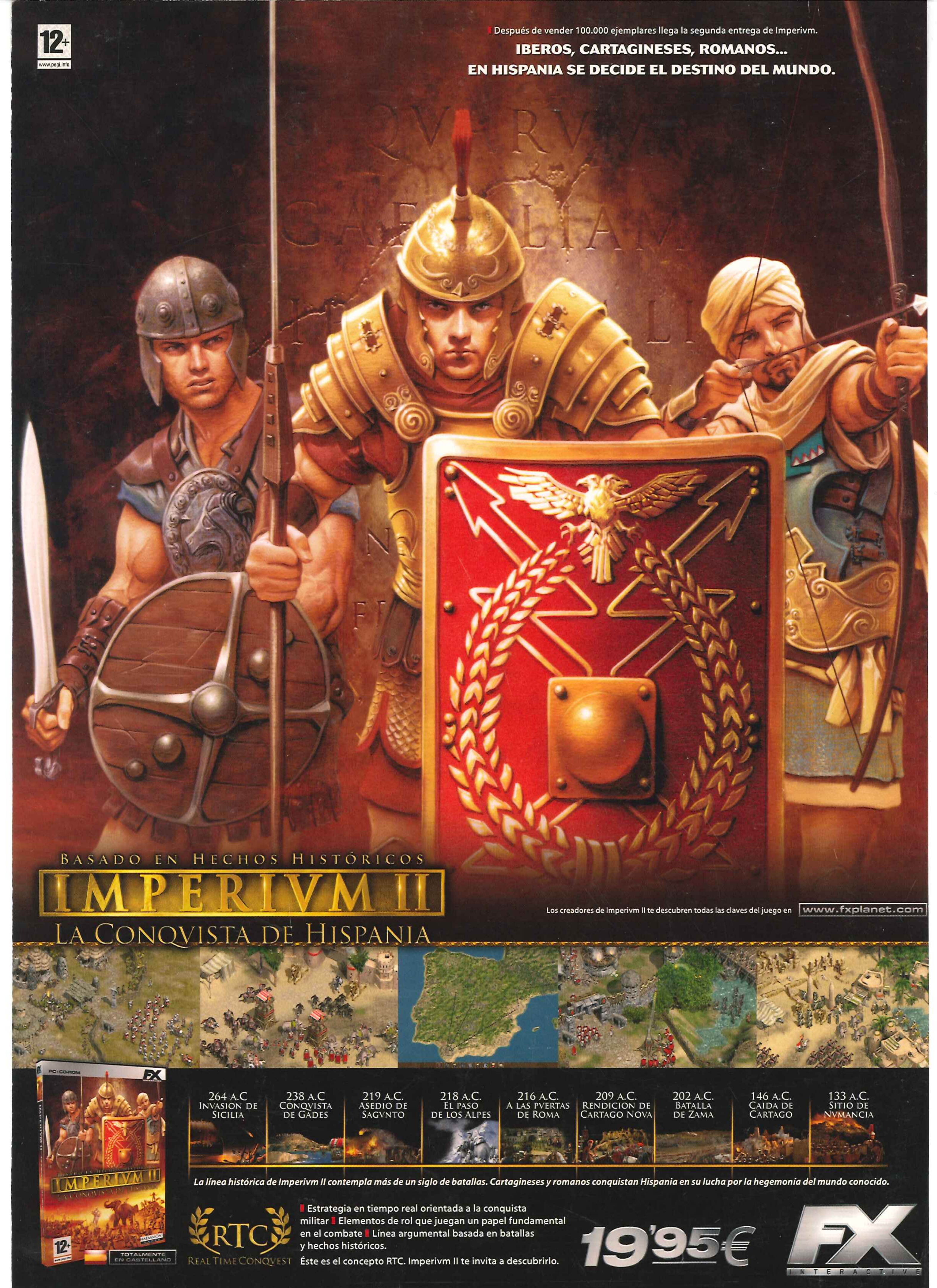
RISING TIDE










12+
www.pegi.info
Después de vender 100.000 ejemplares llega la segunda entrega de Imperivm.
IBEROS, CARTAGINESES, ROMANOS...
EN HISPANIA SE DECIDE EL DESTINO DEL MUNDO.
BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS
IMPERIVM II
LA CONQVISTA DE HISPANIA
Los creadores de Imperivm II te descubren todas las claves del juego en www.fxplanet.com
264 A.C. INVASION DE SICILIA
238 A.C CONQVISTA DE GADES
219 A.C. ASEDIO DE SAGVNTO
218 A.C. EL PASO DE LOS ALPES
216 A.C. A LAS PVERTAS DE ROMA
209 A.C. RENDICION DE CARTAGO NOVA
202 A.C. BATALLA DE ZAMA
146 A.C. CAIDA DE CARTAGO
133 A.C. SITIO DE NVMANCIA
La línea histórica de Imperivm II contempla más de un siglo de batallas. Cartagineses y romanos conquistan Hispania en su lucha por la hegemonía del mundo conocido.
RTC
REAL TIME CONQVEST
Estrategia en tiempo real orientada a la conquista militar Elementos de rol que juegan un papel fundamental en el combate Línea argumental basada en batallas y hechos históricos.
Éste es el concepto RTC. Imperivm II te invita a descubrirlo.
19'95€
FX
INTERACTIVE
PC-CD-ROM
TOTALMENTE EN CASTELLANO
IMPERIVM II-La Conqvista de Hispania se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática